

INCLUYE CD-ROM
AÑO XII - TERCERA ÉPOCA - Número 22
595 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
REPORTAJE
Westwood Studios
En directo desde Las Vegas
SUPLEMENTO
¡¡Especial!!
Art Futura 96
Lo mejor de la imagen sintética
A FONDO
Z, Afterlife y Azrael´s Tear
Máster en soluciones
HOBBY PRESS
¡¡NO TE PIERDAS NUESTROS CONCURSOS!!
(Busca los detalles en contraportada)
FIFA 97
Mucho más que fútbol

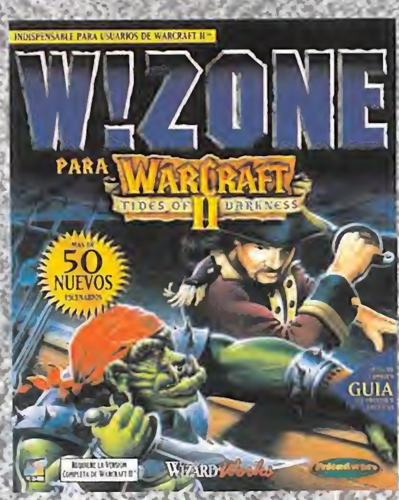
ESTAS ENTRANDO EN LA

ZONA

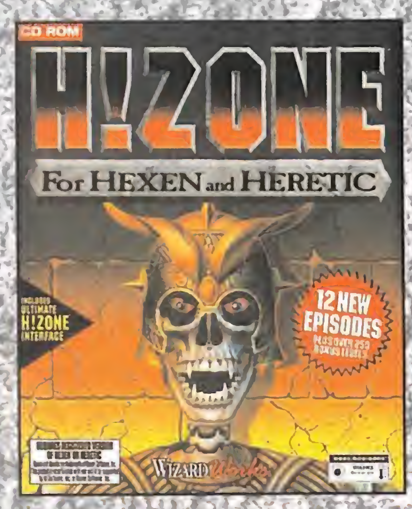
LOS MAS INCREIBLES Y ALUCINANTES NIVELES PARA DUKE NUKEM 3D, WARCRAFT II, DOOM, DOOM II, HERETIC, HEXEN Y RISE OF THE TRIAD.



Más de 500 nuevos e increíbles niveles para Duke Nukem 3D.



Más de 50 alucinantes escenarios para Warcraft II. Incluye libro de tácticas de 100 páginas.



Doce nuevos episodios y más de 250 niveles extra para Hexen y Heretic.



Más de 900 niveles para DOOM y DOOM II. Nº 1 de ventas en USA.



Más de 40 nuevos niveles para Rise of the Triad. Incluye editor de niveles.





Distribuye:



Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

¿Quieres arruinar tu vida?



"Marathon 2 aparece ya en 2º lugar, y por encima de DOOM II, Dark Forces o Heretic, en las votaciones de los lectores de la revista americana Computer Gaming World, como el 2º mejor juego de acción de la historia."

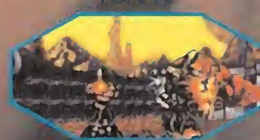
MARATHON 2

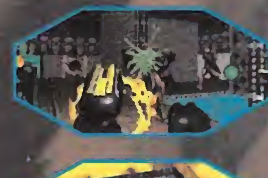
DUNDARAL

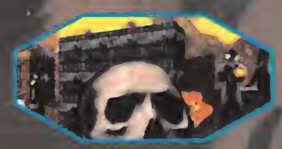
Sólo para windows® 95 y Macintosh











MARATHON 2: Dundaral, el juego de acción 3D que te dejará hambriento, desnudo y arruinado, simplemente porque no podrás dejar de jugar a él. Entre las ruinas de una antigua civilización deberás encontrar los restos de una antigua secta, así como descubrir secretos durante siglos enterrados. Marathon 2 ofrece una intensa experiencia, tanto para un jugador como en multijugador por red. 28 increíbles niveles, tanto exteriores como bajo el agua, gráficos SVGA, sonido estéreo, 13 niveles multijugador... Comienza a preocuparte. MARATHON 2 ARRUINARÁ TU VIDA.

BUNGIE

Distribuye: Friendware

Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

S u m a

Año XII - Tercera época - Número 22 - Noviembre 1996



Desde las oficinas de EA Sports en Vancouver, Canadá, llega la primera versión completa de «FIFA 97», que analizamos a fondo para contaros todos los secretos del mejor juego de fútbol de la historia. Un programa que se ha hecho acreedor del título de Megajuego del mes.

Todo lo que de bueno y malo hubo en la última edición del ECTS contado con pelos y señales. Un repaso a los juegos que se están preparando para los próximos meses, y entrevistas exclusivas con algunos de los personajes más importantes del software mundial.



La más imporante muestra de la vanguardia artística y la imagen sintética que se celebra en España. Un espectacular suplemento con las mejores imágenes de los cortos de animación allí mostrados. El nuevo arte digital en acción.

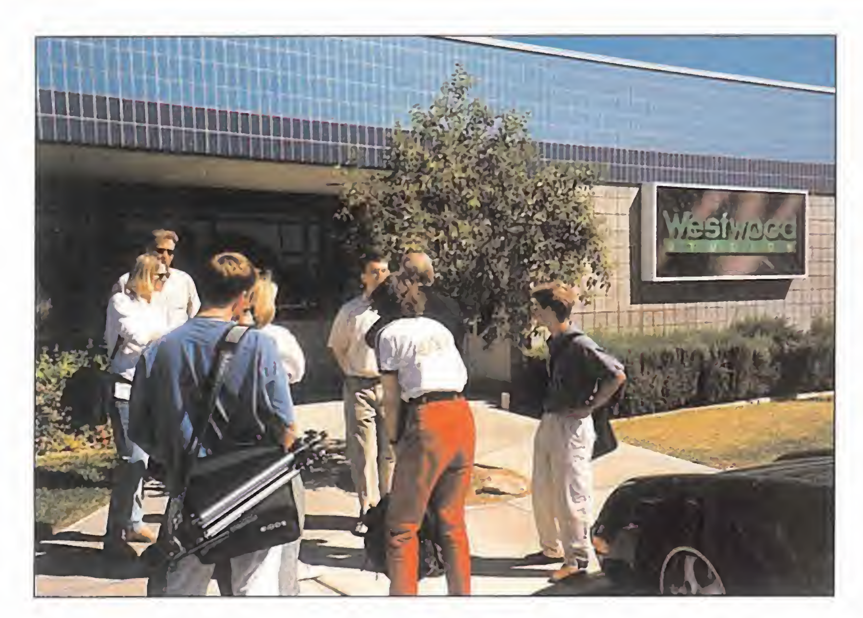


Tenéis entre vuestras manos un número verdaderamente especial de Micromanía –ya os lo avisamos–. Y las razones son muchas para considerarlo así. Por un lado, sólo faltan un par de meses para que Micromanía, nuestra, vuestra Micromanía, en su tercera época, cumpla dos años de vida. Veinticuatro meses en los que ha pasado un poco de todo, a veces bueno, a veces no tanto.
Por otro, en cuanto paséis esta página y os metáis de lleno en los contenidos del mes, comenzaréis a notar ciertos cambios. Cambios que, superficialmente, afectan a ciertas áreas del diseño de la revista, pero que llegan aún más lejos.
Hemos pretendido renovar para mejorar en la forma, dando nuevos bríos y alegría a la lectura, pero también en el fondo. Puede que os estéis preguntando que eso de "mejorar en el fondo", ¿cómo se come? Pues... con un vaso de buen vino.
Si nos disculpáis la broma, enseguida os lo aclaramos. Estamos comprobando, mes a mes, que ciertos títulos brillan en determinados aspectos, elevando el nivel de la programación de videojuegos a cotas estratosféricas. Cada vez, qué duda cabe, se hacen mejores juegos. Pero también, cada vez, se les exige más y más a los equipos, y a los usuarios, que al fin y al cabo, somos los que sostenemos todo esto.
Eso de tener que hacerse con un Pentium maravilloso que a los seis meses ya se ha quedado antiguo, o una máquina de las que cada año sacan nuevas, cada vez con más bits, periféricos, CD, cartuchos, etc., etc., está muy bien, si no nos importa invertir nuestro dinero en algo que, en teoría, nos a va dar satisfacciones múltiples. Lo malo llega cuando, cumpliendo los requisitos anteriores, nos damos cuenta que muchos programas –tras haber abonado la correspondiente, y muchas veces nada asequible, factura– no ofrecen todo lo que prometen. O que tanta potencia hardware no tiene nada que ver, realmente, con la diversión encontrada. Por tanto, hay que volverse más crítico, más ácido... más "malo".
A partir de este momento, en el que ciertas cosas en materia de programación han quedado demostradas, una buena puntuación habrá que ganársela a pulso, convenciéndonos de una verdadera maestría en la creación de videojuegos. Y lo demás, no vale. Si se ha llegado a un tope de calidad, que las compañías se muevan en ese nivel. Y, si necesitan mejores equipos para los juegos, que justifiquen de verdad toda esa potencia hardware requerida. Así de simple.
Por tanto, empezad a leer esta "nueva" Micromanía, disfrutad de los contenidos, y ya nos contaréis si os ha gustado la renovación.
Nos veremos el mes que viene, donde comprobaréis que las sorpresas aún no han acabado.
Hasta entonces, un saludo.

r i o



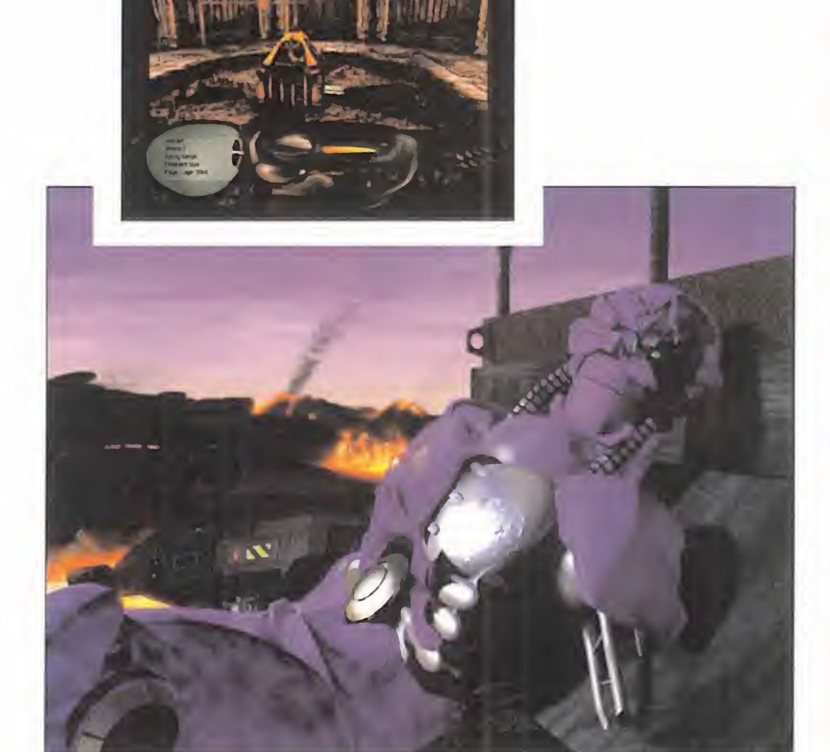
595 ptas. (IVA incluido)



28 REPORTAJE

WESTWOOD STUDIOS, EL REINO DEL JUEGO.

Cruzamos el charco y nos fuimos hasta Las Vegas para contaros, en exclusiva, cómo fue la presentación oficial de «Red Alert» y «Lands of Lore II», las dos nuevas obras maestras de Westwood. Visitamos sus oficinas, y os contamos algunos de los secretos que han aupado a esta compañía a lo más alto.



131 PATAS ARRIBA

AZRAEL'S TEAR, AFTERLIFE Y Z.

Un impresionante trío de ases de los que ponemos al descubierto sus grandes misterios. Trucos, consejos, guías... todo lo que hay que saber sobre tres programas de máxima actualidad.



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Álvaro Menéndez

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Ventura y Nieto

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

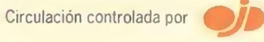
Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por  

Mejorar lo presente



Durante este mismo mes de Noviembre hará su aparición «FX Fighter Turbo», una versión muy mejorada del conocido «FX Fighter», el primer simulador de lucha poligonal aparecido en PC. Como es preceptivo en estos casos, esta versión "Turbo" incluirá nuevos luchadores, así como llaves y combos originales, pero con toda la base del título predecesor. Como punto final reseñar la inclusión de opciones de juego en red, así como que los requisitos mínimos se ajustarán a un Pentium de gama baja con Windows 95 –exclusivamente–.

Flash

Tras un año de espera, y cuando ya se había anunciado a bombo y platillo el lanzamiento de «Warcraft 2» en castellano, un nuevo retraso hará que no podamos disfrutar de este esperado juego hasta finales de noviembre. El retraso acumulado ya es tal que su aparición coincidirá en la práctica con el del nuevo programa de Blizzard, «Diablo».

Actos oficiales

El pasado día 10 de Octubre, en el marco del «Hard Rock Café», en Madrid, Virgin España llevó a cabo la presentación oficial de «Broken Sword». Al acto, además de los compañeros de la prensa especializada, asistieron varios de los programadores y diseñadores de Revolution Software, responsables de la producción del juego. Cuando leáis estas líneas «Broken Sword» estará, casi con total seguridad, en la calle, y podréis disfrutar de una de las mejores aventuras gráficas de la temporada.

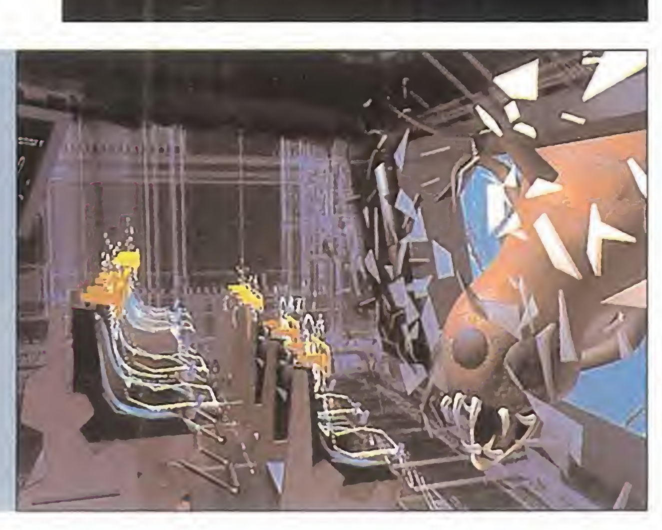
Sega calienta motores



Sega prepara unas navidades calientes con una serie de lanzamientos en su línea PC que van a hacer temblar el mercado. Aparte de la confirmación oficial de «Virtua Cop» y «Daytona USA», antes de final de año, parece que las noticias sobre «Sega Rally» y «Panzer Dragoon» hacen referencia a la misma época para su salida al mercado. Es decir, nos encontramos ante cuatro lanzamientos, prácticamente simultáneos, de algunas de las joyas de la compañía nipona. Probablemente, cuando nos veamos de nuevo el mes que viene, os podremos contar con pelos y señales todo sobre estos espectaculares productos.

El reino del arcade

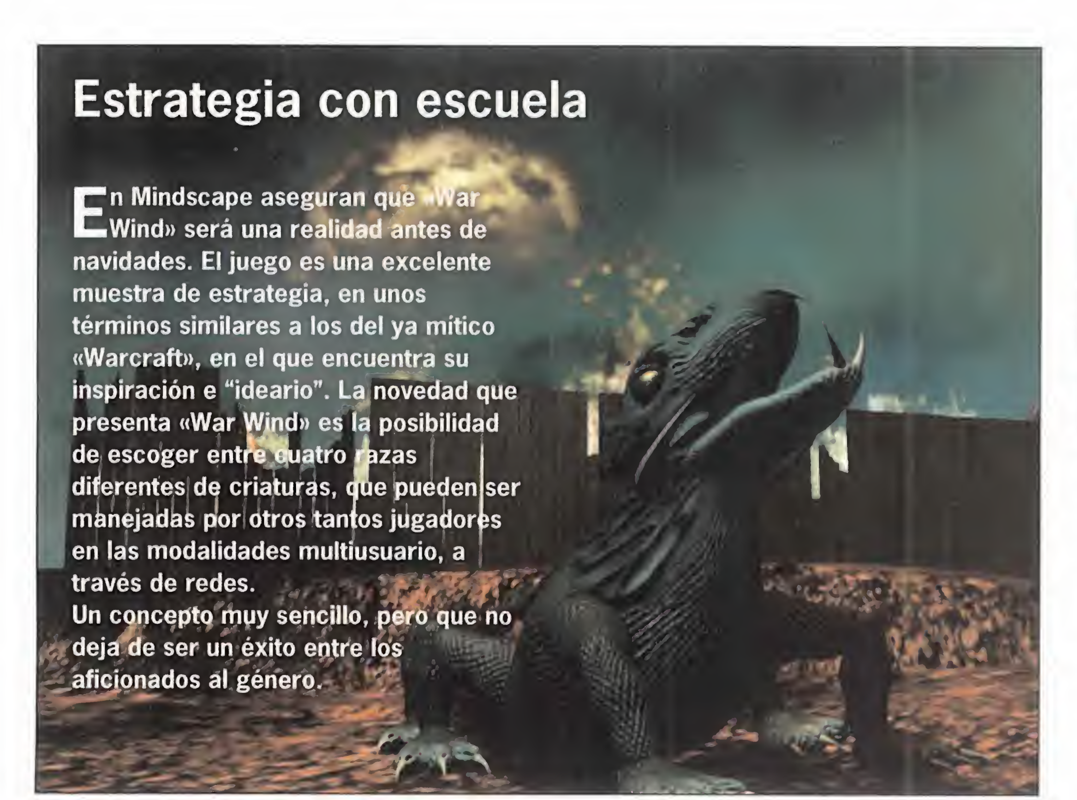
El pasado mes de Septiembre, coincidiendo con el ECTS, Sega inauguró en el Trocadero de Londres, en la zona de Picadilly, su primer gran parque europeo del videojuego. Todas las máquinas recreativas imaginables, así como atracciones especiales basadas en la imagen y sofisticados mecanismos que combinan ingeniería y realidad virtual, se encargan de ofrecer al visitante una experiencia difícil de olvidar. Todos a Londres a disfrutar de SegaWorld.



Promesas cumplidas



Por fin empiezan a llegar los títulos de Scavenger para PC. El primero, «Amok», desarrollado por Lemon, aparecerá antes de que acabe el año, casi con total seguridad. Y es bastante probable que no venga solo, ya que «Scorcher» también está en fase final de producción.
Sea como sea, preparad vuestros ordenadores para recibir una descarga de adrenalina pura.



Estrategia con escuela

En Mindscape aseguran que «War Wind» será una realidad antes de navidades. El juego es una excelente muestra de estrategia, en unos términos similares a los del ya mítico «Warcraft», en el que encuentra su inspiración e "ideario". La novedad que presenta «War Wind» es la posibilidad de escoger entre cuatro razas diferentes de criaturas, que pueden ser manejadas por otros tantos jugadores en las modalidades multiusuario, a través de redes.
Un concepto muy sencillo, pero que no deja de ser un éxito entre los aficionados al género.

Vuelve el mago



Aunque inicialmente estaba previsto su lanzamiento en navidades, «MundoDisco 2» aparecerá, finalmente, a comienzos del 97. Aúnb así, las primeras imágenes contempladas en versiones beta y demos, dejan bien claro que su predecesor ha quedado muy atrás. SVGA, un estilo "cartoon" inconfundible, marcado por el curriculum de dibujantes profesionales –de Hanna Barbera, nada menos– y una historia delirante, harán de las nuevas aventuras de Rincewind uno de los juegos más importantes del próximo año.

Viajes en el tiempo

Los aficionados a las aventuras complejas están de enhorabuena. GT Interactive anda dando los últimos retoques a «SPQR», un programa que encaja a la perfección en la línea que inauguró «Myst», aunque dotado de una peculiar ambientación, que nos traslada hasta la época romana, situándose la acción, en su totalidad, en la antigua y monumental capital del mundo civilizado.
«SPQR» posee unos increíbles y espectaculares gráficos, y su punto fuerte, dicen, lo compondrá la complejísima trama y los terriblemente complicados puzzles y enigmas que el jugador deberá resolver.

Flash

Tribeca, la compañía de Robert de Niro, entra en el software de entretenimiento con «9», que ya está a punto para su lanzamiento. Se trata de una aventura, en una línea similar a la de «Myst», con complicadísimos enigmas y una calidad gráfica brillante, así como un guión realmente atractivo.





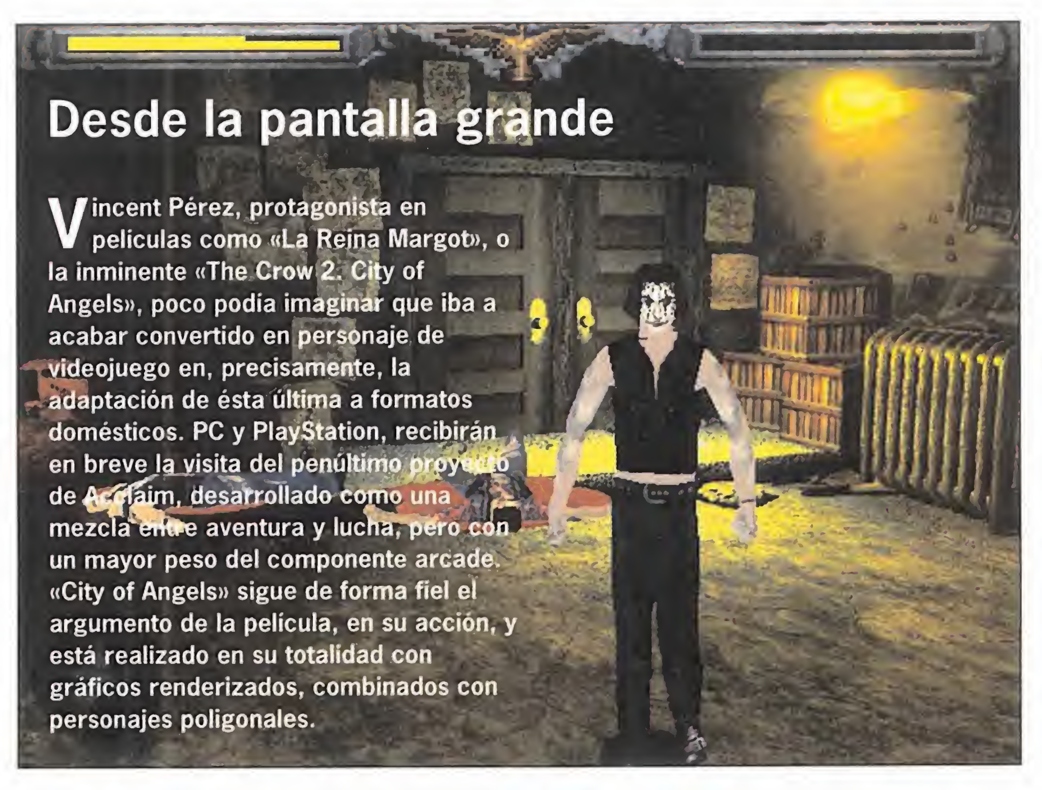
Servicios de inteligencia

No es un nombre conocido, pero Virgin asegura que su «Agent Armstrong» llegará a desbancar en popularidad al mjsmísimo 007, a partir del año que viene. El juego es una combinación de arcade y aventura, realizado con gráficos renderizados y dotado de un peculiar sentido del humor.
Aunque aún es bastante pronto como para afirmar nada con total seguridad, parece que «Agent Armstrong» estará disponible, en principio, únicamente para PlayStation, aunque puede que una versión PC siga a la original, un poco después.

Ocean al saque



La compañía británica anuncia el lanzamiento de «Breakpoint», un completo simulador de tenis, que aparecerá para PlayStation, en principio, y posteriormente en Saturn y PC. Aunque resulta difícil esperar algo sorprendente de un juego de tenis, parece que «Breakpoint» contará con una excelente calidad gráfica, así como una elevada jugabilidad y realismo, tanto en modos arcade como de simulación. Por supuesto, contará, como es de rigor, con todas las opciones imaginables.



Desde la pantalla grande

Vincent Pérez, protagonista en peliculas como «La Reina Margot», o la inminente «The Crow 2. City of Angels», poco podia imaginar que iba a acabar convertido en personaje de videojuego en, precisamente, la adaptación de ésta última a formatos domésticos. PC y PlayStation, recibirán en breve la visita del penúltimo proyecto de Acclaim, desarrollado como una mezcla entre aventura y lucha, pero con un mayor peso del componente arcade. «City of Angels» sigue de forma fiel el argumento de la película, en su acción, y está realizado en su totalidad con gráficos renderizados, combinados con personajes poligonales.

O Rei, E.A.

No existe nada mejor para presentar un juego de fútbol que... el fútbol. Parece una perogrullada, pero no lo es. El pasado 1 de octubre se presentó oficialmente «FIFA 97», en Madrid, en los salones de un conocido hotel de la capital. Allí, descubrimos algunas de las excelencias de las muy diversas versiones y formatos del programa, pero, lo más divertido –aunque parezca increíble–, estaba por llegar. Tras la presentación, un autobús fletado por EA España llevó a todos los asistentes al partido Real Madrid–Español, que se disputaba esa noche en el Bernabéu, haciendo de una presentación oficial toda una fiesta para los periodistas aficionados al deporte rey –y algunos, por cierto, eran bastante ruidosos–.



Flash

Entre el 22 y el 27 de octubre se celebra la nueva edición de "Art Futura", en Madrid, con el tema principal "Robts & Knowbots". Las nuevas tecnologías en comunicación y navegación por las redes, así como la imagen sintética más vanguardista, se dan cita de nuevo en la muestra más importante de este campo en España.

Flash

Gritos y susurros

Los múltiples rumores dieron paso a la confirmación oficial de una versión PC de «Alien Trilogy» y, por fin, y tras numerosos retrasos y problemas, el juego está ya listo. Aunque se tiende a confundirlo con otro clónico «Doom», la verdad es que las innovaciones técnicas, la ambientación, y el popular tirón de la criatura de Giger lo convierten en un programa muy notable, y totalmente aparte de los imitadores de id. «Alien Trilogy» tiene todo lo necesario para alcanzar un éxito que, difícilmente, se le puede escapar de las manos... o de las garras del xenomorfo.



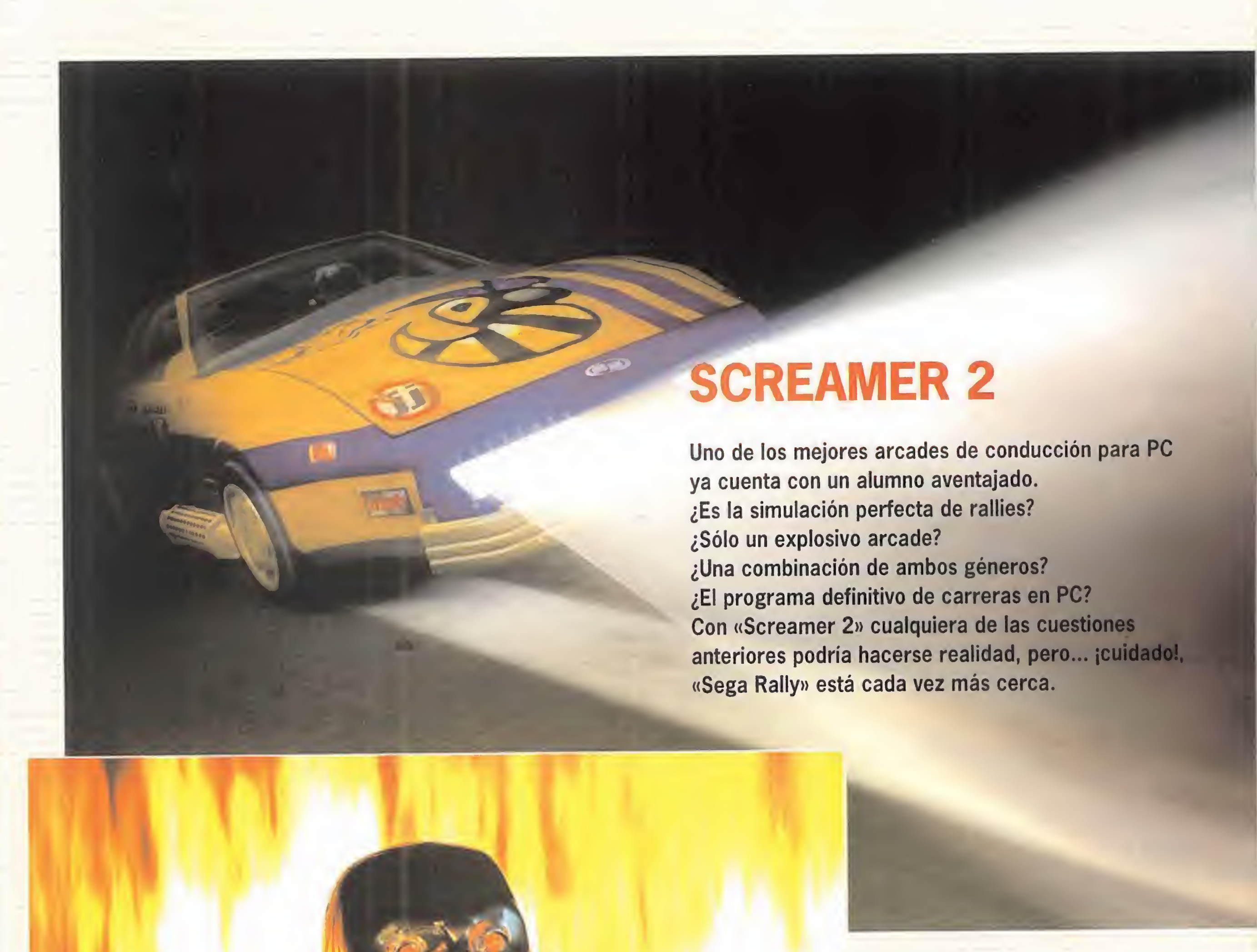
Spaco abre un nuevo frente

Spaco, conocida por todos los usuarios de productos Nintendo, amplía su oferta en la distribución del software, pasando al área de PC con los productos de 21st Century Entertainment. Los reyes del pinball tienen preparado un nuevo programa sobre su pasatiempo favorito, «Absolute Pinball», en el que rizan el rizo sobre todo juego anterior, exprimiendo hasta lo inimaginable las posibilidades de cuatro espectaculares tableros. Aparece también «Pinball Construction Kit», una utilidad para que el usuario se pueda diseñar sus propias mesas, de forma fácil y sin saber programación.

Flash

EL 97 se prevé realmente imortante para Psygnosis. Con «MundoDisco 2» retrasado hasta principios del próximo año, también llegarán títulos como «Zombieville», «La Isla del Dr. Moreau», «La Ciudad de los Niños Perdidos», la versión PC de «F1» y «Ecstatica 2», también previstos para esas fechas, con los que la compañía británica puede dar la campanada.

Flash



SCREAMER 2

Uno de los mejores arcades de conducción para PC ya cuenta con un alumno aventajado.
¿Es la simulación perfecta de rallies?
¿Sólo un explosivo arcade?
¿Una combinación de ambos géneros?
¿El programa definitivo de carreras en PC?
Con «Screamer 2» cualquiera de las cuestiones anteriores podría hacerse realidad, pero... ¡cuidado!, «Sega Rally» está cada vez más cerca.

SKYNET

Bethesda quiso plasmar el espíritu de «Terminator», en un PC, con «Future Shock», pero el resultado no fue todo lo satisfactorio que se podía esperar.
Sin embargo, la mejora de la misma tecnología se une ahora a los modelos poligonales para lograr con «Skynet» que el futuro-máquina se haga realidad.
La apuesta está en marcha y muy pronto podremos comprobar si las expectativas se cumplen.
Una segunda parte que no nos pilla de improviso ya que, avisar, avisó que volvería...



TOMB RAIDER

Lara Croft podría ser hermana de Indiana Jones, pero no lo es. Podría pasar por un pariente cercano de John McLane, pero no es así.
Lara Croft es única e irrepetible, y fue concebida, así de rotunda y generosa en curvas, por Core que, con «Tomb Raider», lleva la acción 3D al límite.
Más allá del estilo que definiera «Fade to Black», y quién sabe si pretendiendo llegar hasta el nivel impuesto por «Super Mario 64», se presenta como uno de los mejores títulos para la época navideña. ¿Sorprendente? Esperad, y veréis.



PORSCHE CHALLENGE

La cosa tiene miga.
¿Tendrá que ser Sony la única compañia capaz de superar a Namco y Psygnosis, al desarrollar el juego de coches definitivo para PlayStation?
Los tiros van por ahí con «Porsche Challenge», un proyecto que hace hincapié en otro detalle que se ha venido pasando por alto en ciertos juegos: el piloto.
Pero las cosas cambiarán con un programa que tiene todas las papeletas para convertirse en el sueño de los usuarios.
¿Un sueño de programa, con un coche de ensueño? No suena nada mal.



Subaru Impreza Turbo



Ford Escort Cosworth 4x4



Renault Maxi Megane



Proton Wira



VW Golf GTi 16v



Skoda Felicia







DEMOS

3 SKULLS OF THE TOLTECS



CONTROL: Ratón
INSTALACIÓN (DOS): Desde el menú principal del CD, seleccionar 3 SKULLS OF THE TOLTECS y pulsar sobre el botón EJECUTAR.
INSTALACIÓN (WIN 95): Hacer doble clic de ratón sobre el icono WSETUP, situado en el directorio 3SKULLS del CD.
EJECUCIÓN (DOS): Entrar en el directorio en el que esté instalada la demo (ej. cd 3SKULLS) Y teclear 3SKULLS.
EJECUCIÓN (WIN 95): En el menú de programas, dentro del menú INICIO de Windows 95, entrar en la carpeta 3 SKULLS OF THE TOLTECS y pinchar sobre el icono 3 SKULLS OF THE TOLTECS.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: DX2/66
RAM: 8 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: SVGA (VESA)
LECTOR CD: 2X
ESPACIO EN DISCO DURO: 1 MB
RECOMENDADO:
CPU: Pentium 100
RAM: 16 MB
LECTOR CD: 4X

Una divertida aventura gráfica, en clave de humor, con el nombre de «3 Skulls of the Toltecs», ambientada en el salvaje oeste y creada por el grupo de programación español Revistronic, de la que os ofrecemos dos partes en esta demo, ejecutables desde el menú principal de la misma.
La primera es una "rolling demo" compuesta por varias de las secuencias cinemáticas que incluye la versión completa del juego.
La segunda es una demo jugable en la que tendréis que intentar averiguar dónde se esconden los revolucionarios, y tratar de ayudar al general Lardbelly a encontrar a sus camaradas.

BUD TUCKER IN: DOUBLE TROUBLE



CONTROL: Ratón
EJECUCIÓN: Desde el menú principal del CD, seleccionar BUD TUCKER y pulsar sobre el botón EJECUTAR.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: 486 DX/33
RAM: 8 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: VGA
LECTOR CD: 2X
ESPACIO EN DISCO DURO: –
RECOMENDADO:
CPU: DX2/66
RAM: 8 MB
LECTOR CD: 4X

Aventura gráfica ralizada por Merit, y protagonizada por un repartidor de pizzas que se ve envuelto en una de las mayores odiseas de su vida. Cuando estaba repartiendo una pizza en casa de un científico descubre una máquina capaz de duplicar objetos, momento en el que aparece el malvado de la película que rapta al profesor, con el único proposito de adueñarse del mundo.
Existen cuatro partes distintas en esta demo:
1. INTRO. Secuencia con la intro completa del juego.
2. ROLLING DEMO. Presentación automática de algunos de los escenarios y situaciones, incluidos en la versión completa del juego.
3. PLAYABLE DEMO. Demo jugable de una pequeña parte de la aventura.
4. CHARACTERS. Presentación de los personajes que intervienen en la versión completa del juego.

OCIO

TRAILER DE DAYLIGHT

Las películas sobre catástrofes parecen estar de moda y después del gran éxito alcanzado por «Twister», está a punto de estrenarse en nuestro país «DayLight», la última película de acción protagonizada por Silvester Stallone en la que el famoso actor encarna el papel de una de las muchas personas atrapadas en el túnel que comunica la isla de Manhattan con el continente y tratará de guiar a los supervivientes al exterior.





WAR WIND

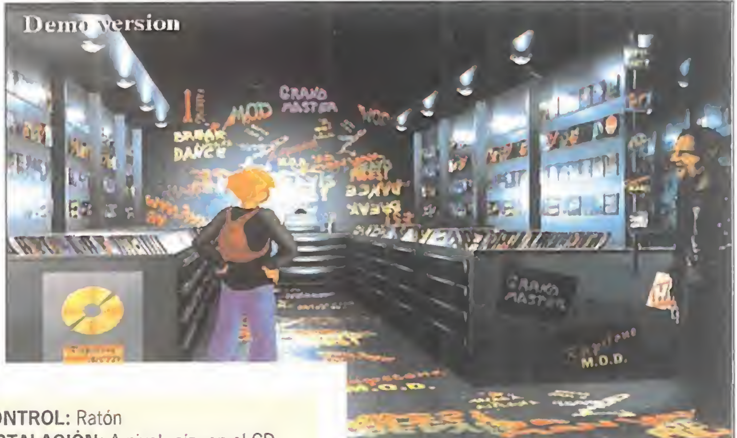


CONTROL: Ratón
INSTALACIÓN: Desde la carpeta WARWIND del CD, hacer doble clic sobre el icono SETUP
EJECUCIÓN: Entrar en la carpeta en la que se haya instalado la demo en disco duro (ej. WARWIND), y hacer doble clic sobre el icono WW.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: DX2/66
RAM: 8 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: SVGA (VESA)
LECTOR CD: 2X
ESPACIO EN DISCO DURO: 58 MB
RECOMENDADO:
CPU: Pentium 133
RAM: 16 MB
LECTOR CD: 4X

NOTA: La demo requiere los drivers de DirectX 2, de Microsoft, instalados en el sistema.
Se pueden encontrar en la carpeta WARWIND\REDIST\DIRECTX del CD.

Esta es una demo jugable del último programa de estrategia creado por SSI, ligeramente inspirado en el famoso «Warcraft» en su desarrollo y diseño.
La demo funciona exclusivamente bajo Windows 95.
Se puede jugar un nivel entero, controlando a cualquiera de los cuatro clanes que se incluyen en la versión completa del programa, cada uno con características y objetivos diferentes.
Las acciones posibles de cada personaje son accesibles pulsando con el botón derecho sobre el mismo, indicándose en la parte inferior de la pantalla la función de cada icono.

THE MASTER OF DIMENSIONS



CONTROL: Ratón
INSTALACIÓN: A nivel raiz, en el CD, hacer doble clic sobre el icono SETUP
EJECUCIÓN: En el menú de programas, dentro del menú INICIO de Windows 95, entrar en la carpeta MAD ENGINE y pinchar sobre el icono Master of Dimensions Demo.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: DX2/66
RAM: 8 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: SVGA (VESA)
LECTOR CD: 2X
ESPACIO EN DISCO DURO: 300 KB
RECOMENDADO:
CPU: Pentium 100
RAM: 16 MB
LECTOR CD: 4X

NOTA: La demo requiere los drivers de DirectX 2, de Microsoft, instalados en el sistema.

En «The Master of Dimensions», nueva aventura gráfica de Eidos, tomamos el papel de un joven que debe tratar de salvar al mago Merlín de las garras de un poderoso oponente llamado el Mago del Norte. Para empezar, tendréis que entrar en la guarida del malvado mago, y superar la prueba del laberinto que os impone.
La demo funciona exclusivamente bajo Windows 95.
Las funciones de control del personaje y los iconos, se realizan con los botones izquierdo y derecho del ratón, para examinar y usar, respectivamente.

2013: RESCATE EN L. A.

Hace algunos años una película de acción protagonizada por el Serpiente atrajo la atención de todos los aficionados al cine fantástico. En aquella ocasión, un ex–polícia convicto conseguiría su libertad si lograba salvar al presidente de los Estados Unidos, secuestrado en la isla penal de Nueva York. Ahora, Kurt Russell, de la mano del director John Carpenter, vuelve a la carga en una nueva entrega con el título “2013: Rescate en L.A.”.







WOODEN SHIPS & IRON MEN

Demo jugable del nuevo programa de estrategia de Avalon Hill. Se ofrece uno de los diferentes escenarios –completo– que componen la versión comercial del programa, tanto por el bando americano como en el británico, y en versiones de uno o dos jugadores.



CONTROL: Ratón. Para más información sobre la manera de utilizar los diferentes iconos del juego os remitimos al fichero WSIMDEMO.TXT que se encuentra en el directorio WSIMDEMO del CD.
EJECUCIÓN: Desde el menú principal del CD, seleccionar WOODEN SHIPS & IRON MEN, y pulsar sobre el botón EJECUTAR.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: 486/25
RAM: 8 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: SVGA (VESA)
LECTOR CD: 2X
ESPACIO EN DISCO DURO: –
RECOMENDADO:
CPU: DX2/66
RAM: 16 MB
LECTOR CD: 4X

BEDLAM

Demo jugable del nuevo arcade 3D de GTi. Se ofrecen algunos de los niveles que componen la versión comercial del programa. En el primero aprenderéis a moveros a través del paisaje isométrico, luchar contra los enemigos y utilizar diferentes objetos.
El segundo es una misión de combate en la que controlaréis tres robots, simultáneamente, y en la que habrá que acabar con una base naval enemiga.



CONTROL: Ratón. Pulsando sobre el botón izquierdo desplazaréis vuestro robot, y sobre el derecho accionaréis el arma seleccionada.
EJECUCIÓN: Desde el menú principal del CD, seleccionar BEDLAM, y pulsar sobre el botón EJECUTAR.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: DX2/66
RAM: 8 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: SVGA (VESA)
LECTOR CD: 2X
ESPACIO EN DISCO DURO: –
RECOMENDADO:
CPU: Pentium 100
RAM: 16 MB
LECTOR CD: 4X

EMPIRE 2

Demo jugable del nuevo programa de estrategia de New World Computing.
Se ofrece el escenario de la Batalla de Agincourt, pudiendo jugar tanto por el bando inglés como el francés. El objetivo del juego es planear un ataque, acabando con todas las posiciones enemigas.



CONTROL: Ratón. Para más infomación sobre el juego os remitimos al fichero README.TXT del directorio EMPIRE2, del CD.
INSTALACIÓN: Desde el menú principal del CD, seleccionar EMPIRE 2, y pulsar sobre el botón INSTALAR.
EJECUCIÓN (DOS):
Entrar en el directorio EMPIRE2, y teclear E2.
EJECUCION (WIN 95)
Entrar en la carpeta donde se haya instalado la demo en disco duro (ej. E2), y hacer doble clic sobre el icono E2.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: 386
RAM: 4 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VIDEO: SVGA
LECTOR CD: 1X
ESPACIO EN DISCO DURO: 9 MB
RECOMENDADO:
CPU: DX2/66
RAM: 8 MB
LECTOR CD: 2X

P R E

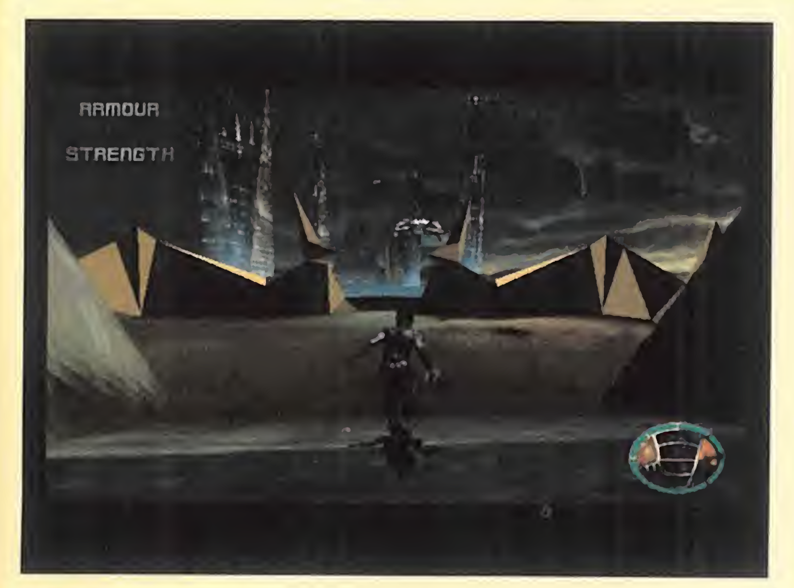
BATTLECRUISER 3000AD

Rolling demo del nuevo simulador de combate espacial de la compañía Gametek.
Se trata de una secuencia en vídeo con algunas de las escenas cinemáticas del programa.



EJECUCIÓN (DOS y WIN95)
Desde el menú principal del CD, seleccionar BATTLECRUISER 3000, y pulsar sobre el botón EJECUTAR.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: 486/33
RAM: 4 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: SVGA
LECTOR CD: 2X
ESPACIO EN DISCO DURO: –
RECOMENDADO:
CPU: DX2/66
RAM: 8 MB
LECTOR CD: 4X

VIEWS



MDK

Os presentamos una rolling demo, con imágenes reales del esperado arcade en 3D, de Shiny Entertainment, MDK –Murder, Death, Kill–, que promete cambiar los conceptos de programación convencionales al incorporar sprites y gráficos vectoriales con regeneración en tiempo real, como podréis comprobar en los diferentes zooms de la demo. Se compone de tres partes, GRUNT ATTACK, GUNTER'S LOONY BIN y GUNTER JR., que son ejecutadas de manera automática.

EJECUCIÓN (DOS y WIN 95)
Desde el menú principal del CD, seleccionar MDK, y pulsar sobre el botón EJECUTAR.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: Pentium 100
RAM: 8 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: SVGA (VESA)
LECTOR CD: 2X
ESPACIO EN DISCO DURO: –
RECOMENDADO:
CPU: Pentium 133
RAM: 16 MB
LECTOR CD: 4X

PATCH AH 64-D LONGBOW

En el directorio APACHE del CD podréis encontrar el patch del juego AH 64-D Longbow. En el mismo directorio existe un archivo llamado INSTALL.TXT que os dará toda la información necesaria para que podáis actualizar vuestro programa.



NECRODOME

Versión Shareware del nuevo arcade de acción 3D de Raven Software.
Esta versión funciona exclusivamente bajo Windows 95.
Se ofrecen cinco niveles de los treinta que componen el juego completo. Controlamos unos vehículos llamados Raiders, aunque también habrá momentos en que luchemos a pie.

CONTROL: Teclado.

Movimiento	Cursores
Fuego	Crtl
Booster	Shift
Fuego Torreta	Alt
Salir Coche	Del
Ayuda	F1
Entrar Conductor	Fin
Entrar Torreta	Av Pag

Para más información sobre los controles del juego –así como las modalidades de juego MULTIUSUARIO– leed el fichero README –doble clic– que se encuentra en la carpeta NECRODOME SHAREWARE, en el menú de programas, del menú Inicio, de Windows 95.

INSTALACIÓN: Desde la carpeta NECROD del CD, hacer doble clic sobre el icono SETUP
EJECUCIÓN: En el menú de programas, dentro del menú INICIO de Windows 95, pinchar en la carpeta NECRODOME SHAREWARE. Una vez abierta, pinchar sobre el icono NECROD95S.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: DX2/66
RAM: 8 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: SVGA
LECTOR CD: 2X
ESPACIO EN DISCO DURO: 16 MB
RECOMENDADO:
CPU: Pentium 60
RAM: 16 MB
LECTOR CD: 4X

NOTA: La demo requiere los drivers de DirectX 2, de Microsoft, instalados en el sistema.

SURFACE TENSION

Demo jugable del nuevo arcade de 3D de Gametek.
Se ofrecen tres misiones del primer mundo, sobre la superficie de Marte, de la versión completa del juego.

CONTROL: Teclado.

Lanzar Sonda	I
Recoger Sonda	L
Piloto automático	F
Fuego	ESPACIO
Acelerar	A
Misil	CTRL
Frenar	Z
Ascender	+
Descender	–
Propulsión	TAB
Ayuda	F1
Movimiento	Cursores
Mapa	F5
Base de Datos	F6

INSTALACIÓN: Desde el menú principal del CD, seleccionar SURFACE TENSION, y pulsar sobre el botón EJECTAR.
EJECUCIÓN (DOS):
Entrar en el directorio en el que se haya instalado la demo (ej. SURFACE), y tras configurar sonido (SETUP) y gráficos (UVCONFIG), teclear ST.
EJECUCIÓN (WIN 95)
Entrar en la carpeta donde se haya instalado la demo en disco duro (ej. SURFACE), y hacer doble clic sobre el icono SETUP, luego sobre el icono UVCONFIG y, finalmente, sobre el icono ST.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: DX2/66
RAM: 8 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: SVGA
LECTOR CD: 2X
ESPACIO EN DISCO DURO: 14 MB
RECOMENDADO:
CPU: Pentium 100
RAM: 16 MB
LECTOR CD: 4X
ESPACIO EN DISCO DURO: 48 MB

Servicio de atención al usuario

**Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 9 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.**




EN ESPAÑA
HAY ~~CIENTOS DE~~ VIRGENES
Nos dicen que no hay tantas



AUNQUE PARA JUGAR SOLO UNA

Más información en siguientes páginas



HARVESTER



SCREAMER 2



THE PANDORA DIRECTIVE





Cartas al Director

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

WINDOWS 95 ES EL FUTURO

Soy un novato en el tema de los ordenadores y me he comprado un Pentium 100 con 8 MB de RAM y quiero adquirir Windows 95 porque estoy viendo que casi todos los juegos buenos están saliendo para este sistema operativo. Ahí van mis preguntas: Si instalo Windows 95, ¿podría jugar a los juegos que tengo de MS-DOS? ¿Es cierto que Windows 95 necesita mucha memoria? ¿Es verdad que Sega va a sacar todos sus juegos para Windows 95? ¿Y por qué?

Pedro Vigara Calderón. Córdoba

RESPUESTA: *Si instalas Windows 95 sobre tu anterior versión de MS-DOS, en cualquier momento podrás usarla y jugar con los juegos que ya tenías como si no hubieses instalado Windows 95. Este sistema operativo de Microsoft necesita mucha memoria RAM para funcionar a máximo rendimiento, pero con 8 MB te irá bien, aunque en un futuro tengas que ampliarla a 16 MB. Por último, es verdad que Sega va a publicar todos sus juegos de su línea de PC exclusivamente para Windows 95, pues consideran que es el soporte más adecuado para los mismos, además de sumarse a la apuesta de todas las compañías por él como sistema operativo del futuro.*

DEMASIADO RÁPIDO

Tengo un Pentium 100 MHz y el juego «Theme Park», y el problema es que cuando empiezo a jugar veo que los días pasan muy rápido y la gente se mueve muy deprisa por el parque. La pregunta es que si es algo normal en el juego o debo bajar de MHz el ordenador.

Juan E. Jurado Mateu. Valencia

RESPUESTA: *Ocurre que hay juegos antiguos que funcionan con la velocidad del procesador, en lugar de hacerlo de forma independiente, y como están pensados para 386 o 486, al funcionar en un Pentium se disparan. La solución es bajar los MHz o bien usar un programa ralentizador de la CPU, software este último que podrás encontrar en CD-ROM de shareware o en Internet.*

MUCHA ANIMACIÓN

Me gustaría saber unas cuantas cosas: ¿Es mucho mejor «Alias Animator» que «3D Studio»? ¿Sabéis si hay alguna versión de «Alias Animator» a un precio reducido? ¿Qué libro me aconsejáis para «3D Studio»? ¿Dónde puedo conseguir IPAS para «3D Studio»?

Cristian Duro. Barcelona

RESPUESTA: *No podemos comparar equitativamente «Alias Animator» con «Autodesk 3D Studio», ya que trabajan sobre distintas plataformas: mientras que «3D Studio» ya es un clásico en PC, «Alias Animator» sólo funciona en estaciones Silicon Graphics, y si quieres usar este software no tienes más remedio que comprar un equipo de este tipo, y no son especialmente baratos. En cuanto a libros de «3D Studio», la oferta es muy numerosa, y uno de los publicados recientemente es «Domine 3D Studio version 4» de la editorial RA-MA. Sobre los IPAS, te recomendamos que te dirijas a Autodesk.*

PROBLEMAS CON EL PATCH

Soy un gran aficionado a los simuladores de vuelo, y tengo el «EF2000» versión 1.40, el cual me parece alucinante salvo quizás que echo de menos la posibilidad de la fijación del blanco cuando se juega con la vista externa del avión. Cuando publicésteis el patch para él me fui disparado a probarlo, pero no me funciona, contestándome que un fichero de configuración tiene distinto tamaño al que debiera de tener. ¿Había que tener anteriores actualizaciones para que ese patch funcionara, o es otro el problema?

Juan Carlos Moreno. Vizcaya

RESPUESTA: *El patch que publicamos en la revista sólo funciona con las versiones de «EF2000» distribuidas en nuestro país. La solución es que busques en Internet el patch correspondiente a tu versión del «EF2000».*

LOS BITS DEL MMX

¿El nuevo Pentium con tecnología MMX tendrá las mismas prestaciones que la Nintendo 64 centrándonos, claro está, en el campo de los juegos? Según tengo entendido, los microprocesadores de hoy en día trabajan a 32 bits –si no es así aclaradmelo–, ¿el Pentium MMX trabajará a 64 bits? Despejadme las dudas porque de ello depende una posible adquisición en un futuro de mi equipo informático.

Joaquin Albert González. Cádiz

RESPUESTA: *La tecnología MMX es una ampliación que Intel pretende incluir en los nuevos Pentium y que les dotará de mejores prestaciones en gestión de gráficos, sonido, vídeo y comunicaciones. Esta ampliación consistirá en 57 nuevas instrucciones máquina que manejarán registros de 64 bits, sobre los 32 que son el máximo actual. Se prevé que empiecen a comercializarse en estas Navidades y aunque Intel anuncia características que acercarían a los ordenadores equipados con estos micros a la altura de las prestaciones de la máquina de Nintendo, habrá que esperar a verlo. Por ahora no son posibles las comparaciones.*

COMPATIBILIDAD ENTRE WINDOWS

Tengo el Windows NT 3.51 Workstation y quisiera saber, ¿por qué no me funcionan muchos juegos de Windows 95?, ya que los dos sistemas son de 32 bits. Tampoco me funcionó la demo de «Virtua Fighter PC» y quisiera saber si los juegos que sacará Sega funcionarán en Windows NT.

Pablo Gutiérrez. Guipúzcoa

RESPUESTA: *Aunque los dos sistemas operativos de Microsoft sean de 32 bits y básicamente similares –Windows NT es 32 bits auténtico, y el otro no– tienen diferencias e incompatibilidades que producen que aplicaciones que funcionan en Windows 95 no lo hagan en NT, y viceversa, aunque sí debieran hacerlo. Con el tiempo, Microsoft tenderá a seguir un criterio común para fusionar las características de ambos en un sistema operativo revolucionario en el que funcionen todo tipo de aplicaciones Windows.*

LO MEJOR DE ORIGIN

Quisiera saber si en algún número de Micromanía resolvéis el juego «Ultima VII 2: Serpent Isle», y si es así, en qué número. De lo contrario, agradecería que me indicáseis dónde obtener algo referente.

Iker Basterretxea. Guipúzcoa

RESPUESTA: *Por desgracia, lo máximo que hemos hecho con ese fabuloso juego de Origin ha sido un punto de mira en el número 68 de la segunda época. Pero cuentas con el mejor sitio para dirigir tus consultas sobre el juego en cuestión: a la sección Maniacos del Calabozo que regenta con tan buen criterio nuestro compañero Ferhergón, y donde seguro encontrarás respuesta a todos tus interrogantes.*

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - S. Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**



Screamer2



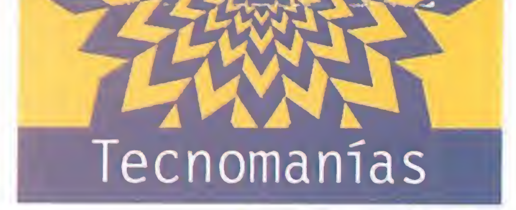




IMAGEN TRIDIMENSIONAL

SIGUE SIENDO LA UNICA.





Por Carmelo Sánchez

LA NUEVA HERRAMIENTA DE NAVEGACIÓN

Vivimos en una época en que todo está superespecializado, y cada tarea tiene una herramienta específica, por muy increíble y extraña que pueda llegar a parecer.
Incluso para navegar por Internet, ese inmenso universo de redes que transportan información por el mundo, ya tenemos un periférico específico: el **SurfMan**. Y es que el nombre le viene que ni pintado, pues hace la "navegación" por Internet aún más fácil.



Con el trackball movemos el cursor por la pantalla, y gracias a su función CyberJump, con sus tres botones accederemos a un panel que aparece alrededor del cursor con las seis opciones más frecuentes del navegador de Internet además de incluir comandos de Windows 95. Y todo esto sentados cómodamente en nuestra butaca sin el engorro de los cables, pues SurfMan se comunica con el ordenador mediante señales de radiofrecuencia, lo que elimina también la necesidad de estar en línea directa con el ordenador, permitiendo incluso que haya obstáculos entre ambos. SurfMan funciona con Windows 3.1 y Windows 95, aunque CyberJump sólo funciona bajo este último.

DOS NUEVOS ACIERTOS DE CREATIVE



Partiendo de la base de que Creative es una compañía que nunca descansa en la optimización de sus productos para ofrecer lo último al usuario, sus dos nuevos lanzamientos quedan completamente presentados.
El primero es una buena noticia para todos aquellos que quieran la mejor respuesta gráfica de su ordenador, sobre todo en lo que a juegos 3D se refiere. **3D Blaster PCI** va equipada con el afamado chip Verite, de Rendition, que mejora texturas, y permite efectos especiales de transparencia y niebla, en altas resoluciones en color 16 bits. Todo en tiempo real, como los juegos 3D requieren para disfrutarlos al máximo, sin olvidar las prestaciones sobresalientes de su SVGA para los juegos 2D. Los contactos con los desarrolladores de software han propiciado que ya juegos como «Quake» o «Euro 96» la soporten activamente.
En cuanto al segundo, la gama de tarjetas **Sound Blaster INTERNETed**, va destinada a todos aquellos que quieran sacar el máximo partido de sus viajes por la Red.
Esta gama cuenta con tres modelos: Sound Blaster 16, Sound Blaster 32 y Sound Blaster AWE 32, todas ellas PnP, incluyendo software específico para usar en Internet. Estos programas nos permitirán realizar llamadas telefónicas a todo el mundo con el precio de una llamada local, o acceder a la radio en Internet, con la única necesidad de estar concetado a la Red, claro.



Y como colofón, el anuncio de que en Creative están desarrollando **Sound Blaster AWE 64**, aunque todavía sin fecha fija de lanzamiento, pero sin duda una muy buena noticia para todos los músicos digitales.

MAS ALLÁ DEL PENTIUM

La unión de IBM y Cyrix está dando sus mejores frutos en la realización de micros para PC con su línea X86. Desde el primer IBM Blue Lightning 486 DX2 hasta el último IBM 5x86C, un micro de 32 bits equivalente al Pentium de Intel, han seguido una línea de calidad ascendente, que toca techo en la actualidad con la disponibilidad del micro **IBM 6x86** en los distintos modelos P120+ P133+, P150+, P166+ y P200+. El número correspondiente a cada modelo del 6x86 no hace referencia a los MHz del mismo, sino a los del correspondiente Pentium de Intel al que puede ser equiparado. Según IBM, con sus modelos a 100, 110, 120, 133 y 150 MHz se consiguen mejores prestaciones que con el equivalente de Intel, aunque disponga de una frecuencia de reloj –número de MHz– mayor.

¿Cómo consiguen esas prestaciones con una frecuencia de reloj menor? Pues porque, al igual que el Pentium de Intel, el 6x86 está dotado de arquitectura superescalar –dos líneas de flujo de intrucciones– y FPU –unidad de punto flotante– de 80 bits con interfaz de 64. Además, tiene diseño superpipeline –con siete etapas–, su bus de datos es de 64 bits, y el núcleo del micro está optimizado para procesar más instrucciones mediante el empleo de avanzadas técnicas de arquitectura de micros que usa también Intel en su Pentium Pro.

Pero, eso sí, consiguiendo también que el 6x86 sea compatible con la mayoría de los chipsets y sockets –de las placas actuales– preparadas para Pentium, cosa que Intel no consiguió con el Pentium Pro.

Con este nuevo micro, IBM abre nuevas expectativas de futuro para el mercado del PC, que se ven ampliadas si decimos que están trabajando sobre estos micros para ofrecernos los primeros productos basados en M2 para el año que viene.

LA ERA DE LA FOTOGRAFÍA DIGITAL



Ya os lo venimos diciendo desde hace bastantes meses, pero esta vez va en serio. Tirad a la basura vuestras cámaras fotográficas convencionales y preparaos para olvidaros de los carretes de película. Ya nos avisaron Kodak y Fujitsu de que los bits se estaban imponiendo al revelado, pero ahora Casio y Canon nos confirman el dominio en un futuro próximo de las cámaras digitales.

La **Canon Powershot 600** es una cámara de manejo convencional pero de funcionamiento digital, que almacena imágenes en su memoria o en una tarjeta PCMCIA III de 170 MB. Estas imágenes pueden ser trasmitidas a un ordenador para su tratamiento, aunque también pueden personalizarse en la misma cámara añadiéndole información como fecha y hora o incluso comentarios hablados, pues también equipa un micrófono en miniatura.

En lo que se refiere a **Casio**, ha sacado al modelo su gama –que consta de cuatro modelos– de cámaras digitales con visor en color incorporado, para que hagamos sólo las fotos que queremos hacer y las podamos visualizar en el instante de hacerlas, y desecharlas si no nos gustan. El almacenamiento de imágenes lo hacen directamente en memoria, sin necesidad de tarjetas, y además de poder transferirlas a un PC también las podremos ver en una televisión, o grabarlas en vídeo.

Flash

FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

*★Creative incorpora la arquitectura de memoria **RAMBUS** en su nueva tarjeta Graphics Blaster MA302. Con esta tecnología la tarjeta consigue un ancho de banda de 500 MB por segundo –más de un 25% más rápida que VRAM– que permite la reproducción simultánea de más de 3 ventanas de vídeo en Windows, según la propia Creative.*

*★Mientras la salida al mercado del **MMX** va a sufrir un ligero retraso debido a las pocas aplicaciones que lo soportan por ahora, Intel no se duerme en los laureles y publica una versión de su Pentium 150 MHz para ordenadores portátiles, dejando los 100 MHz y los 120 MHz como configuración base en este tipo de ordenadores.*

*★Los **chips del futuro** se fabricarán con una nueva tecnología que aumentará su capacidad disminuyendo radicalmente aún más su espacio, y ello se conseguirá sustituyendo los haces de luz normal que se proyectan sobre el silicio para realizar las marcas por haces de luz ultravioleta que tienen una longitud de onda mucho menor.*

*★En los primeros meses del año próximo saldrá al mercado una versión del Pentium Pro de Intel para el usuario no profesional, llamada **Klamath**. Tendrá una frecuencia de reloj de 266 MHz y estará diseñado para mejorar la velocidad del Pentium Pro ejecutando aplicaciones de 16 bits, pues es más lento que el Pentium en este aspecto.*

*★En **Estados Unidos**, ¿dónde si no?, hay una empresa que planea –en 1.999– mandar a la Luna dos pequeños vehículos equipados con cámaras de video. Los vehículos se moverían por la superficie de la Luna manejados a distancia desde un parque de atracciones en la Tierra. Este curioso paseo lunar estará al alcance de cualquiera que asista al parque, y tendrá un coste global para los organizadores de 200 millones de dólares.*



DATOS EN MOVIMIENTO



Progresivamente, el disquete cede terreno a los dispositivos removibles de almacenamiento masivo, que cada vez están presentes en mayor número en el mercado, y por consiguiente a precios más asequibles. Esta tendencia continuará hasta lograr que se monten este tipo de unidades en cualquier equipo, lo que seguro ocurrirá, y quien ha puesto la última piedra para propiciarlo ha sido SyQuest.

El **EZFlyer230** es una unidad de disco duro extraíble de 3.5 pulgadas y una capacidad de almacenamiento máxima de 230 MB. Con un tiempo de acceso medio de 13.5 milisegundos, una tasa de transferencia de 1.25MB/segundo en la versión paralelo (2.4 MB/seg. en la SCSI), y un precio inferior a las 40.000 pesetas –y 4.000 pesetas los discos–, esta nueva unidad de almacenamiento de SyQuest se convierte en el competidor más peligroso del popular y extendido Zip de Iomega.

La unidad es de reducidas dimensiones y de poco más de medio kilo de peso, lo que nos permitirá no sólo llevarnos los discos a cualquier parte, sino también la unidad misma. Cuenta además con la experiencia adquirida de las deficiencias de periféricos similares y de las preferencias y necesidades de los usuarios, lo que se ha traducido en una realización de la puerta de la unidad de tal forma que no entre el polvo, un botón de expulsión automática con una sola pulsación, y un funcionamiento exactamente igual al de un disco duro.

PHILIPS SIGUE SUPERÁNDOSE

Sólo han pasado cuatro meses desde que os presentamos la última grabadora de CD de Philips, y ya podemos anunciar un nuevo modelo que la supera con creces.

Se trata de la **CDD2600**, capaz de grabar CD-ROM de 640 MB –o 74 minutos de audio– a doble velocidad y leer a séxtuple todos los formatos estándar de CD.

Además, como es SCSI, funciona en cualquier ordenador dotado de una tarjeta de este tipo, no sólo en PC. Su buffer interno de 1 Megabyte aumenta la velocidad de transferencia de datos, y el sistema de escritura incremental de paquetes (IPW) le permite grabar de cualquier fuente y en varias sesiones, además de estar dotada de un mecanismo de acceso óptico lineal que le confiere a las grabaciones que hace una mayor seguridad, precisión y durabilidad.



Para más información contactar con DMJ (91-3198562).

EL JOYSTICK POR LOS CUERNOS

Microsoft sigue impulsando a toda máquina su Windows 95 como la plataforma de juegos definitiva y, ¿qué mejor forma de hacerlo que creando un pad específico para ella? Y como era de esperar, tenía que ser una mezcla de funcionalidad y diseño, dos aspectos en los que a Gates le gusta estar en vanguardia. Y por ello ha realizado su pad en el estilo de "cuernos" que caracteriza al de PlayStation y en el que participa también el de la Nintendo 64. Pero no es lo único que ha adoptado de los pads de consola, puesto que el **Sidewinder** –como ya ocurría con algunos pads de 3DO– tiene una ranura de expansión para conectar hasta cuatro pads en serie y usarlos simultaneamente en partidas multijugador.

La gran cantidad de botones de que dispone también llama la atención, aunque no tanto los seis de acción como los dos de fuego situados en su parte trasera; la funcionalidad de los seis botones está condicionada a que el juego los soporte, pues por diseño interno son independientes. Incorpora, además, como gran novedad un boton que auna ocho funciones que antes solo estaban disponibles en forma de multi-botones. Cómodo y ergonómico, su precio aproximado será de 7.900 pesetas, y estará disponible en breve para los jugones más exigentes.



CONCURSO ALIEN TRILOGY



Hay un alien entre las páginas de Micromanía este mes. Concretamente, uno en ésta. Se le detecta rápidamente porque cuando le preguntan siempre miente. Así que hemos hecho varias preguntas a los tripulantes de la nave para tratar de adivinar quién es. Pero Ojo, ten en cuenta que los otros tripulantes pueden equivocarse en sus respuestas, pero no en todas ....

¿Serías capaz de saber quien es nuestro Alien infiltrado? Merece la pena, tu ayuda puede ser recompensada con alguno de estos premios:

PREGUNTA 1:

¿Qué equipo de programación ha realizado Alien Trilogy?
Tripulante 1: Rebel Act Studios.
Tripulante 2: Probe
Tripulante 3: No lo sé.

PREGUNTA 2:

¿Partiendo de qué versión se ha desarrollado la de PC?
Tripulante 1: Está basado en la versión de Playstation.
Tripulante 2: Se me escapa la pregunta, no sabría que decir.
Tripulante 3: En ninguna versión anterior, es totalmente nuevo.

PREGUNTA 3:

¿Con qué equipos se ha trabajado en el diseño del juego?
Tripulante 1: Pentium Pro Advanced
Tripulante 2: Silicon Graphics.
Tripulante 3: Pentium Pro Advanced



Primeros premios (DIEZ): Un Reproductor de Video sony y el pack de videos Alien Trilogy,

Segundos premios (DIEZ): El juego Alien Trilogy y una camiseta en 3-D de Alien.

Terceros Premios (DIEZ): El juego Alien Trilogy. Además, tú eliges el formato.

Bases del concurso ALIEN TRILOGY

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía ; Apartado de Correos 328 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: "CONCURSO ALIEN TRILOGY".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán DIEZ que serán ganadores de un video Sony, un pack de tres videos de Alien Trilogy y un juego (a elegir entre PC CD-ROM, PlayStation o Saturn). Posteriormente se extraerán DIEZ cartas más que ganarán un juego de Alien Trilogy y una camiseta con Alien en 3-D. Y por último se elegirán otros DIEZ ganadores, que recibirán un juego de Alien Trilogy. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 26 de octubre de 1996 al 29 de diciembre de 1997.

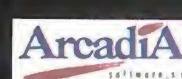
4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de enero de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Micromanía.

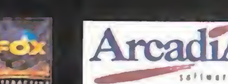
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ARCADIA SOFTWARE, ACCLAIM y HOBBY PRESS, S.A.










CUPÓN DE PARTICIPACIÓN ALIEN TRILOGY

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
C. Postal ....
Población .... Teléfono .... Edad ....

El alien se ha escondido bajo el tripulante (1, 2 ó 3): ______

Caso de resultar ganador quiero el juego en formato:
❑ Saturn ❑ PlayStation ❑ CD-ROM (PC)

❑ Sí, deseo recibir información de los próximos lanzamientos de Acclaim



¡Vive toda la pasión del baloncesto!



NBA Live refleja el estilo de la NBA. Animaciones y gráficos completamente renovados se combinan con una impresionante jugabilidad para disfrutar con la NBA más espectacular hasta la fecha. Las estrellas de la NBA se mueven de forma tan fluida y realista que junto a los nuevos ángulos de cámara y los comentarios de juego, te verás situado en el mismo centro de la acción. Esta NBA es todo un espectáculo.



- Animaciones 3-D poligonales tomadas de jugadores reales de la NBA.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Los 29 equipos oficiales de la liga NBA.
- Más de 300 estrellas de la NBA - incluyendo los Rookies.
- Equipos All Star y personalizables.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Construye tus propios jugadores (en 16 bits).



WINDOWS 95 • PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™







Otros EA SPORTS™ disponibles:





Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

FIFA 97

FIFA

¡Vive toda la pasión del fútbol!











Llega FIFA 97. Un juego sorprendente y completamente nuevo desarrollado usando toda la potencia de los 32 bits. La captura digital de las habilidades con el balón de David Ginola ofrece un realismo total en los movimientos, mientras que la tecnología MotionBlending™ ha modelado jugadores de increible suavidad y definición.

Además, el innovador modo "alta velocidad" permite una jugabilidad tipo arcade muy rápida que se añade a la sofisticada simulación por la que FIFA es legendario.

- Opciones de juego en pista cubierta o estadio a cielo abierto.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Animaciones 3D poligonales en tiempo real, capturadas de David Ginola.

¡Ni siquiera el fútbol real te ofrece tanto!

- Más de 4.000 jugadores con nombres reales.
- 12 ligas internacionales.
- 70 selecciones nacionales.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Configura tus propios jugadores (en 16 bits).

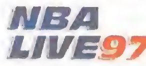
WINDOWS 95
PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™

TRADUCIDO AL CASTELLANO



IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

Otros EA SPORTS™ disponibles:



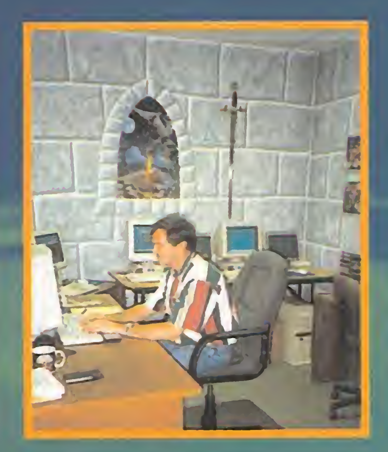




Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Visitamos las oficinas de **Westwood Studios**, en Las Vegas





Desde que en 1.985 Brett Sperry y Louis Castle fundaran Westwood Studios en Las Vegas, la capital mundial del juego amplió con una acepción más este concepto, en referencia al ocio informático.
Han pasado once años desde entonces, hasta el 19 de septiembre de 1.996 cuando la compañía presentó a la prensa mundial, de forma oficial, sus dos nuevos proyectos; sus dos nuevas obras maestras, en las que la experiencia acumulada durante algo más de una década se ha puesto al servicio de las demandas de los jugadores más exigentes. «Lands of Lore: Guardians of Destiny» y «Red Alert» ya están a punto.

EL REINO del Juego

El viaje fue largo, y cansado. Pero merecía la pena. No todos los días se tiene la oportunidad de viajar hasta la mítica metrópolis de Las Vegas –mucho vicio y mucho juego, creednos– ni, sobre todo, de visitar el sancta sanctorum de una de las compañías más admiradas y respetadas del universo del videojuego.

Mientras hacíamos esfuerzos por olvidarnos de lo rápido que se volatilizaron los dólares en las mesas de juego de los casinos –¿qué otra cosa se puede hacer en esta ciudad?– la noche anterior, procurábamos concentrarnos en todos y cada uno de los detalles del corto, pero intenso tour por los estudios de Westwood, comprobando, una vez más, como el éxito no sólo no se debe nunca a la suerte, sino que hasta el más mínimo detalle se cuida al máximo en lugares como éste.

Westwood siempre ha hecho gala de la novedad, la originalidad y la frescura en sus producciones, pero de unos cuatro años a esta parte ha sido cuando se ha producido la verdadera explosión de genio de la compañía. Buena parte de la culpa descansa sobre la base ➤

Durante una década, Westwood siempre ha aportado algo nuevo y original al software mundial, en todas y cada una de sus producciones



EL DISEÑO GRÁFICO

Todo aquel que conozca «C&C» ya sabrá que Westwood llevó a cabo con él casi una reestructuración total del concepto de videojuego, aunando en un programa de estrategia –en apariencia un género tan estereotipado– un guión increíble, algunas secuencias cinemáticas gloriosas y una verdadera película en FMV. La combinación de todos estos ingredientes, con la maestría que la compañía ha demostrado en múltiples ocasiones, se vuelve a repetir en sus nuevos proyectos. Pero, por ahora, centrémonos exclusivamente en las secuencias cinemáticas. "3D Studio" y "3D Studio MAX". Ahí está todo el misterio de algunas de las más bellas imágenes que llevamos viendo casi durante dos años en las ferias más importantes del mundo. Un detalle riquísimo, un trabajo impresionante, unas animaciones magníficas..., y algunas constituyendo parte real de la acción del juego –caso de «Lands of Lore 2», con algunos personajes–. Pero, aún está por ver si, en las versiones finales, se incluirán estas escenas con paleta de 16 bits, o únicamente se incorporarán en 256 colores, lo que, por otro lado, podría no reflejar en su totalidad la increíble calidad de las animaciones originales, ni del esfuerzo en ellas invertido. Un pequeño misterio, por el momento.



LA MAGIA DEL SONIDO

Aunque parezca mentira, UNA sola persona se encarga de la composición, arreglos, orquestación, edición y grabación de las bandas sonoras de TODOS los programas desarrollados en Westwood. Un genio, eso sí, qué duda cabe, cuyo talento cuenta con el apoyo de una infraestructura técnica impresionante, en la que DATs, mesas de mezclas y grabación, ordenadores –Mac y PC–, guitarras eléctricas, baterías, instrumentos de viento, etc., se mezclan con la siempre inestimable colaboración del resto del personal de Westwood, siempre dispuestos a poner la voz para unos alegres cánticos, si se lo piden amablemente.

Lo más sorprendente no es esto, sino que las bandas sonoras de «Lands of Lore: Guardians of Destiny» y «Red Alert» son, sencillamente, increíbles. Perfectas en ambientación, cañeras –los guitarreos de «Red Alert» son explosivos–, completamente distintas entre sí, y entre cada uno de sus temas... la atmósfera, esa magia tan especial que se merece la época medieval, o ese derroche de adrenalina en la guerra, es algo que la banda sonora de ambos juegos ya tienen asegurado con total garantía.

Los nuevos proyectos de Westwood incorporan algunas de las más bellas imágenes jamás vistas en las secuencias cinemáticas de un juego

ATRAPANDO LA REALIDAD

La grabación, digitalización e inclusión de actores reales en los juegos de Westwood no es algo desconocido. Sí nos sorprendió algo más descubrir cómo en sus estudios de grabación de vídeo, el color verde, y no el azul, dominaba la escena. La causa, según nos explicaron, era que "el color verde es menos habitual en cualquier indumentaria que el azul –el otro que habitualmente se emplea en estos trabajos–, por lo que al insertar una pista de vídeo grabada en pantalla verde, sobre un escenario virtual, es más sencillo eliminar el fondo, obteniendo un resultado mucho más real".

No menos impresionante era el equipo que, trabajando en tiempo real, conectaba varias cámaras de vídeo con un sistema informático de proceso digital de imagen en tiempo real, de modo que se obtenía, al mismo instante de grabar, una previsualización de la escena final, tal y como quedaría en el juego. Después, sólo hay que eliminar en el montaje las partes que no interesen, y el trabajo estará listo.



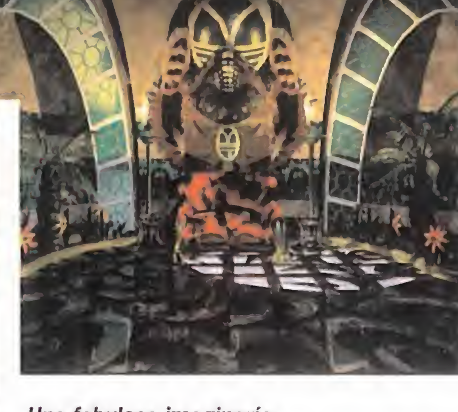
Y, por último, los efectos especiales. Porque no sólo de efectos por ordenador van a vivir «Red Alert» y «Lands of Lore 2», sino que la utillería, el vestuario y demás aparejos utilizados, que vistos de cerca son más falsos que un duro de cartón, presentan un aspecto aterradoramente realista en pantalla. Su fabricación se hace in situ en Westwood, con muy diversos materiales. Y creednos si os decimos que no creeríais en lo que puede convertir un trozo de poliestireno expandido, tratado con sabiduría.

cimentada con «Lands of Lore», la serie «Kyrandia» y el excepcional «Command & Conquer», programas cuya presencia en el ambiente de los estudios de la compañía se hace inevitable nada más entrar, al contemplar una pared repleta de premios, de todas partes del mundo, dedicados a estos juegos. Sin embargo, el sistema informático de redes y servidores que la compañía tiene montado, aglutina TODO lo que aquí se ha programado –hablamos de código, rutinas, material gráfico, lenguajes, APIs, herramientas, etc.– desde el mismo instante de la fundación de Westwood, aparte de servir de base para la gestión, supervisión, control e intercambio de datos entre la legión de programadores que allí trabajan. Algo que facilita, en la medida de lo posible, el trabajo a realizar. Y, además, crece día a día.

Pero, con los dos nuevos proyectos en mente, «Lands of Lore: Guardians of Destiny» y «Red Alert», prácticamente acabados y constituyendo el verdadero objetivo de nuestra visita, nos centraremos en los detalles más importantes de los estudios, y del trabajo que en determinadas secciones allí se realiza, en referencia a estas dos verdaderas maravillas de la programación.



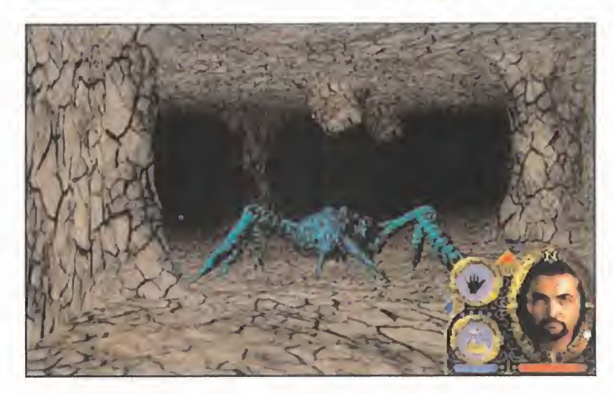




Una fabulosa imaginería gráfica y una ambientación excepcional, forman un combinado explosivo.

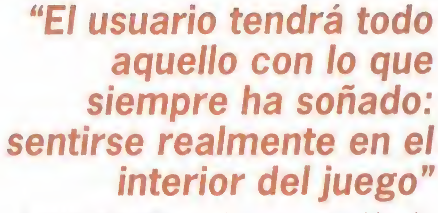


Lands of Lore, Guardians of Destiny



El escenario creado para el primer contacto real con el juego no podía ser menos fantástico que el propio programa, con plantas, sonidos, fuentes y demás, que nos hacían creer estar en un extraño paraje, sin salir del salón de un hotel. Pero lo importante es otra cosa.
¿Qué puede hacer a «Lands of Lore 2» mejor que su predecesor, hoy considerado por muchos como el mejor RPG de todos los tiempos? Todo.

Así de contundente se mostraba Louis Castle en la presentación del programa. "Nuestro objetivo", afirmaba Castle, "era crear una experiencia real que consiguiera lo que muchos jugadores siempre han deseado: sentir que están dentro del juego. «Guardians of Destiny» está hecho a base de situaciones excepcionales, que volvieron locos a los programadores durante su concepción, pero que entusiasmarán a los usuarios. Los personajes son inteligentísimos, y se comportan de un modo totalmente realista".
La tecnología 3D de que hace gala «Guardians of Destiny» podría hacer que lo equiparásemos, en cierto modo, a títulos como «Duke Nukem» o «Quake» –excluyendo, claro está, las secuencias cinemáticas, rompiendo la habitual rigidez de los entornos de los RPG. La resolución SVGA, los efectos de luz, la absoluta libertad de desplazamiento por las tierras, enemigos jamás vistos, el potentísimo sistema de hechizos incluido, o los casi ciento cincuenta items diferentes distribuidos por todo el mapeado, son sólo algunos de los detalles que harán de «Lands of Lore. Guardians of Destiny», probablemente, el mejor juego de rol editado hasta la fecha.



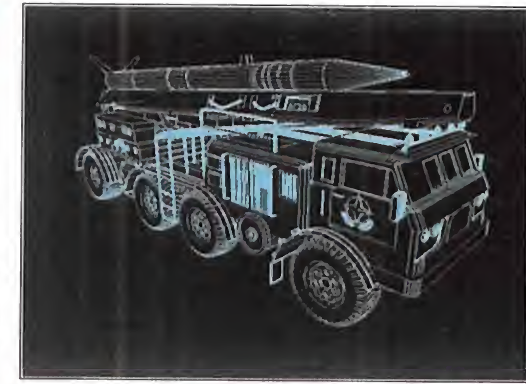
"El usuario tendrá todo aquello con lo que siempre ha soñado: sentirse realmente en el interior del juego"

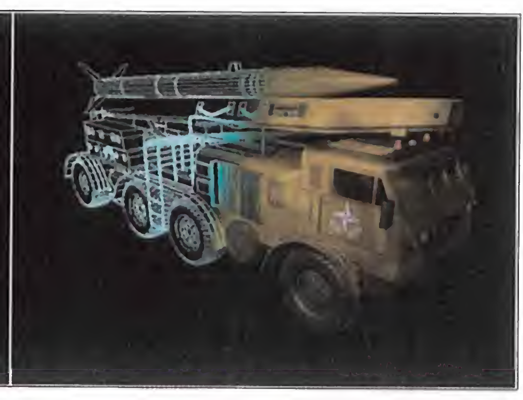
Louis Castle, en la presentación de **«Guardians of Destiny»**





Si de crear atmósferas se trata, en Westwood son unos maestros. La "selva" fabricada para la presentación de «Guardians of Destiny», FX incluidos, fue algo digno de ser contemplado.





La estructura de «Red Alert», hace de las secuencias cinemáticas, y su diseño, una parte totalmente indispensable en el proyecto.



Red Alert



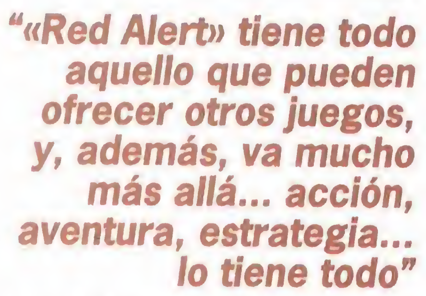
Mejor rojo que muerto. Ese es el "terrible" –para los yankis, claro– slogan de «Red Alert». Y es que, a diferencia de «C&C», aquí el enemigo sí es identificable con cierta situación política –hoy, ya histórica– de la vida real.

Brett Sperry, entusiasmado, decía: "Hemos situado la acción de «Red Alert» en una época anterior a la desarrollada en «C&C», para que se puedan comprender mejor los argumentos, y resulte más sencillo penetrar en todos los secretos. Pero lo verdaderamente importante es la increíble mejora en IA, y en general, en todo lo relacionado con tecnología y técnica de programación, con nuevos comandos, acciones, unidades y estructuras, opciones de juego en red local para seis usuarios simultáneos y el editor de escenarios y misiones que incluye «Red Alert». Hemos superado lo insuperable."

A alguien, quizá con cierto aire de inquisidor, se le ocurrió poner en un aprieto a Brett con una cuestión algo "inocente". "Tras «C&C», y viendo los juegos que han aparecido, como «Warcraft 2», «Civilization 2», etc., ¿crees realmente que «Red Alert» aportará algo nuevo?"

La respuesta no se hizo esperar. "Por supuesto", afirmó Sperry, "ya que me estás hablando de juegos cuya idea básica es muy distinta. «Civilization 2», por ejemplo, es una estrategia pura sólo apta para usuarios realmente fanáticos del género, pero muy poco atractiva para el gran público. Otros programas sólo ofrecen al usuario acciones muy limitadas y simples, como la producción y explotación de minerales, o la fabricación de unas cuantas armas, y poco más. «Red Alert» tiene todo lo que los demás juntos pueden ofrecer, además de estrategia a raudales, acción, aventura... Es el mejor programa y el más completo del género que se puede encontrar."

¿Alguna duda? Por si os sirve de referencia, el tiempo que estuvimos jugando nos bastó para comprobar que, si a lo mejor alguien no considera que sea el mejor, si que deja muy atrás a «C&C». Y eso, ya es una garantía para la versión final.





"«Red Alert» tiene todo aquello que pueden ofrecer otros juegos, y, además, va mucho más allá... acción, aventura, estrategia... lo tiene todo"

Brett W. Sperry, en la presentación de **«Red Alert»**









Micromanía, Bizak y El Corte Inglés te convocan al "Concurso Nacional de Lights Out"

Si eres un amante de la estrategia y del reto, ahora tienes la oportunidad de demostrarlo.

Házte un genio del Lights Out y ¡¡Participa!!

¡Hay más de 100 Lights Outs en juego! Además, ¡los ganadores de cada centro podrán elegir entre estos dos estupendos regalos!



Consola portátil R-Zone con los juegos Batman Forever, Virtua Fighter, Vitua Cop, Daytona USA, Virtua Fighter 2 y Toshinden



Video QUEST Telecomputer
El ordenador educativo para jugar en el televisor



BASES DE LA COMPETICIÓN

1.- CÓMO PARTICIPAR: Podrán participar los lectores de MICROMANIA que entreguen el cupón de participación con sus datos, en cualquiera de los centros de El Corte Inglés donde se celebre la competición. (ver lista bajo estas bases)

2.- CUÁNDO: El concurso se celebrará los días 23 y 30 de noviembre (de 4 a 8,30 de la tarde) y el día 7 de diciembre (de 12 a 2 y de 4 a 8,30).

3.- GANADORES: De entre todos los participantes de cada centro, resultarán ganadores aquellos tres que consigan resolver mayor número de puzzles. Cada jugador sólo podrá obtener un premio.

4.- PREMIOS: Los 3 mejores clasificados por centro recibirán un Lights Out de regalo. Así mismo, el primer ganador podrá elegir entre una consola portátil R-Zone con los seis juegos disponibles y un Video QUEST Telecomputer. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero.

5- BASES COMPLETAS: Estarán publicadas en los centros de la competición. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en ellas, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: BIZAK, EL CORTE INGLÉS Y HOBBY PRESS.

CENTROS El Corte Inglés CONCERTADOS

• En todos los centros El Corte Inglés de: Barcelona, Córdoba, León, Madrid (excepto Serrano), Málaga, Marbella, Murcia, Palma de Mallorca, Sabadell, Valladolid, Vigo, Vitoria y Zaragoza.
• Y en los centros de El Corte Inglés: P. Duque y Nervión de Sevilla; Genil de Granada; Uría de Oviedo; Av. José Mesa y López, 18 de Las Palmas de Gran Canaria; Ramón y Cajal de La Coruña; Gran Vía de Bilbao; Pintor Sorolla y Nuevo Centro de Valencia y Maisonnave de Alicante.

BIZAK EL JUGUETE ES NUESTRO MUNDO — MICROMANÍA —



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN LIGHTS OUT

Nombre . . . .
Apellidos . . . .
Dirección. . . . .
Localidad . . . .
Provincia . . . . C. Postal. . . . .
Teléfono . . . .

Centro El Corte Inglés (localidad): . . . .
Número de Puzzles resueltos:. . . . .
Este cupón no es válido sin la firma de la persona responsable.



PC Fútbol 5.0

Mucho más **fútbol**

DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: **PC (DOS), PC CD (DOS, WIN95)**
DEPORTIVO

Renovarse o morir. Es la máxima de Dinamic Multimedia aplicada al juego del fútbol patrio y, siguiéndola, han decidido dar un salto cuantitativo respecto a anteriores versiones.
La próxima versión 5 verá la luz antes de Navidades, dejará irreconocible el concepto que todos conocemos sobre «PC Fútbol» como programa, y empequeñecerá a versiones anteriores. Por todo. Tanto por los revolucionarios cambios como por las increíbles novedades y el grado de detalle que se conseguirá en todos sus aspectos: simulación, base de datos y manager.
La simulación va a sufrir el cambio más espectacular: el entorno de juego será 3D auténtico, con sus vistas, zooms, rotaciones y cámaras; y con jugadores planos realizados a base de sprites planos tratados como texturas. El detalle de los cuatro tipos de estadios será inusitado, con todos los elementos presentes en los campos reales –y no sólo los gráficos, ya que también habrá comentarios y sonido ambiente–.
La base de datos se va a ampliar considerablemente. Y no es una afirmación gratuita, ya que se va a incluir información puntual –presentada de una forma más profesional y extensa– de equipos y jugadores de la Liga española hasta la 2ª División B. Se aumentará, por tanto, de manera considerable el número de equipos con los que podremos jugar.
Las mejoras que se realizarán sobre la parte manager –y ProManager– también van a convertirse en parte destacada de «PC Fútbol 5».



Éste es el nuevo aspecto que tendrá el menú de la Liga Promanager, en el que podemos apreciar las principales novedades respecto a la anterior versión.



Será mucho más que una nueva versión. Se trata de un nuevo juego, un gran salto con respecto a los anteriores «PC Fútbol»



Habrá mucho más fútbol, más realista y más completo



Además de la Liga española y las competiciones europeas, podremos jugar la pretemporada con nuestros equipos, pudiendo contratar entrenador, fisioterapeuta, secretario técnico, e incluso cuidador del césped. Todas las gestiones que rodean a un gran club de fútbol se plasmarán de forma pormenorizada: contratación, lesiones, seguros, entrenamiento específico, o primas estarán bajo nuestro control, así como la ampliación y mejora del estadio, y la construcción en el mismo de tiendas, cafeterías..., y todos los aspectos financieros del club.

C.S.G.



Muppet Treasure Island

Los **Teleñecos** multimillonarios

ACTIVISION
En preparación: **PC CD**
AVENTURA INFANTIL





Los populares teleñecos creados por Jim Henson no tardarán en asomarse a las pantallas de nuestros PCs gracias a una superproducccíón de Activision, basada en la última película protagonizada por los muñecos más famosos de la tele. A priori, el público al que irá dirigido este programa será el infantil, aunque aseguran que hará las delicias de todos. Para empezar, pocas veces se ha visto tal despliegue de medios en el desarrollo de un videojuego de carácter infantil. Y es que sus responsables se están gastando la nada despreciable cifra de dos millones de libras esterlinas para dar vida a la rana Gustavo y compañía, en lo que será un fiel reflejo de sus aventuras cinematográficas en busca de la Isla del Tesoro.



Pocas veces se ha visto tal despliegue de medios en el desarrollo de un videojuego de carácter infantil

Entre otras cosas, esa bonita cantidad de dinero está siendo invertida en el diseño y creación de un revolucionario sistema de presentación de gráficos, que integrará a los populares teleñecos con unos decorados coloristas realizados a mano, con ese toque especial de las producciones de Jim Henson.



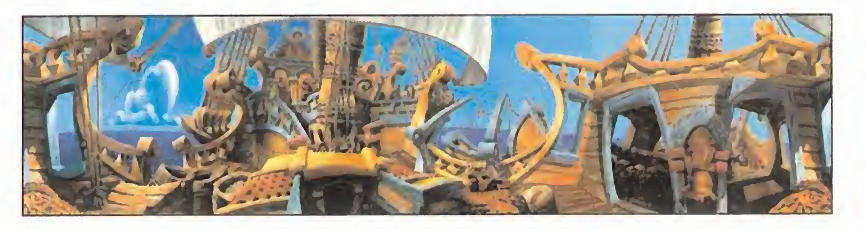
La integración de los personajes —tanto muñecos como actores— con los decorados promete ser de lo mejorcito visto hasta la fecha en producciones de este estilo. Esta imagen plasma lo dicho.

Todo se basa en un sistema en el que dos cámaras realizan el trabajo de filmar, por un lado, a los actores sobre el clásico fondo azul y, por otro, los "storyboards" del juego. Más tarde este material se digitaliza utilizando máquinas Silicon Graphics y se edita con software "Flint and Flame". El resultado, según las primeras imágenes, será sorprendente, consiguiéndose una perfecta simbiósis entre los personajes —muñecos y actores— y los decorados.

El resto de los aspectos que rodean a esta superproducción no son menos espectaculares. La banda sonora, por ejemplo, corre a cargo de Han Zimmer, quien ya colaborara en «El Rey León». Tampoco se está descuidando la vertiente educativa del juego, ya que estará representada por actividades que irán apareciendo a lo largo de la aventura. Además, el juego contará con otras actividades independientes de la acción principal, como pequeños juegos de puntería, puzzles...

Parece que el estreno de los teleñecos en CD será un bombazo, avalado por una tecnología vanguardista, y por un equipo dispuesto a redefinir el término de "CD-ROM Interactivo Infantil".

F.J.R.



Flight Simulator 6.0

El rey para **Windows** 95

MICROSOFT
En preparación: **PC CD (WIN95)**
SIMULADOR DE VUELO

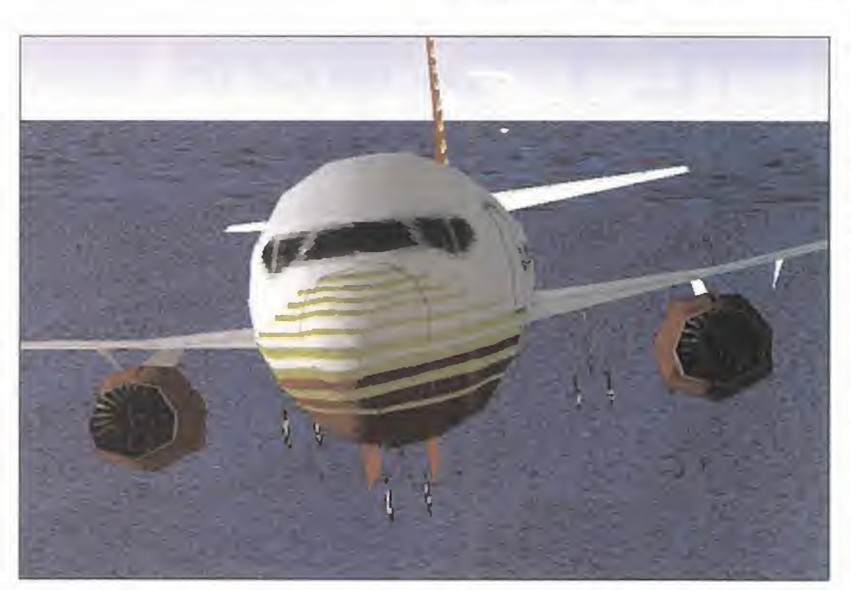
Como muchos de vosotros sabréis, Microsoft ha ido actualizando todos los productos que tenía en el mercado, realizando versiones de los mismos para adaptarlos a Windows 95.
En las próximas semanas va a salir al mercado «Flight Simulator 6.0».
Si esta política de reconversión ha hecho que todos los programas mejoren, con el «FS» se logrará el mismo fin.
Este «FS 6.0» será básicamente la versión 5.1, pero con la ventaja de usar el sistema DirectX y soporte de 32 bits, con lo cual el juego será más potente, más rápido en la carga y en la velocidad de manejo de gráficos, y contará con una mejora gráfica apreciable.
Además, se incluirán dos nuevos aviones en la configuración base del programa. Uno es un espectacular Boeing 737, con toda la seriedad y majestuosidad que supone pilotar un avión de línea regular. La otra opción pone el punto de la diversión al ofrecer la oportunidad de volar una excelente avioneta monoplano de acrobacia. Podremos realizar todas las piruetas que elucubre nuestra imaginación.
Por supuesto, aceptará todos los "updates" de aviones que ruedan por los servidores de Compuserve.
Una de las cosas que van a mejorar los chicos de Bill Gates es la oferta de aeropuertos. En la próxima entrega de «Flight Simulator» podremos volar por el Cairo, Roma, Hong Kong y Bahamas. Ni que decir tiene que todos los escenarios existentes en el mercado serán totalmente compatibles con esta nueva versión, con lo cual «FS 6.0» seguirá siendo el simulador de vuelo



más completo en cuanto a extensión de terreno comprendida...
Por otro lado, es de agradecer la ayuda "on line", gracias a la que se presenta el manual incluido en el programa, pudiendo acceder al mismo en todo momento, sin ningún problema.



Los gráficos exteriores no se han cuidado en exceso, pero aquí lo que realmente importa, la simulación, estará magistralmente reflejada.

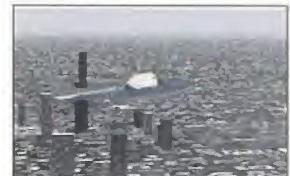


Tendremos la oportunidad de manejar con nuestras propias manos un gigante de la aviación civil: el Boeing 737, algo digno de pilotar. Podremos hasta hacer vuelo sin motor. Una experiencia verdaderamente alucinante.

De agradecer también el "lavado de cara" en las pantallas de presentación de menús, mejorado con respecto a versiones anteriores. Gráficamente, mejoran texturas y velocidad de manejo; así como el sonido, gracias a los "drivers" de W95.

G. "SHARKY" C.







Cuatro escenarios originales –El Cairo, Roma, Hong Kong y Bahamas– ponen la nota de novedad y espectáculo en esta versión



The Darkening. Privateer 2

La nueva superproducción de Origin ya está casi a punto. Siguiendo la estela de la gran epopeya de «Wing Commander», en sus últimas dos entregas, «The Darkening» retoma la estética cinematográfica, ambientación futurista, grandes astros de la pantalla grande y toda la experiencia acumulada por Origin en los últimos años, para ofrecer al usuario una película interactiva, un simulador, un juego de acción y un programa de estrategia, todo en uno.



El otro futuro

Casi tres millones y medio de dólares se han ido en la parte cinematográfica del último gran proyecto de Origin

ORIGIN
En preparación: **PC CD**
ARCADE/ESTRATEGIA

Con «Wing Commander V» ya acechando, a nivel de preproducción, y el responsable original de los simuladores espaciales de Origin, Chris Roberts, fuera de la compañía y dedicado a labores cinematográficas, parecía poco probable que un nuevo mega proyecto fuera a tomar forma tan pronto. Sin embargo, «The Darkening» está calentando motores para conseguir algo que muy pocos podían sospechar cuando, hace ya casi un año, en estas mismas páginas –Micromanía 13, Febrero 1.996–, os informamos de los preparativos del nuevo programa de Origin; que, con toda probabilidad, «The Darkening» se vaya a convertir en uno de los mejores juegos de la historia de la compañía, eclipsando, aunque parezca mentira, todas las "películas interactivas" desarrolladas hasta la fecha.

ENORMIDAD

Todo en «The Darkening» se anticipa de dimensiones mastodónticas. Erin Roberts, la cabeza visible del proyecto –y hermano de Chris, para más señas– ha dirigido un grupo que, con un presupuesto inicial de nada menos que cinco millones de dólares, ha sabido invertir sabiamente tiempo y dinero en la creación de lo que se anticipa como uno de los mejores



Total libertad de movimientos, acción y decisiones. El usuario puede, en la práctica, "crear" su propia película

PEOPLE

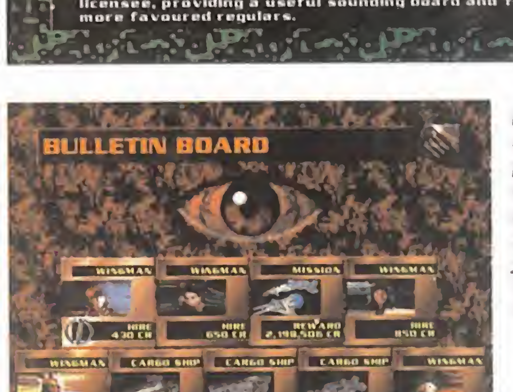
Douglas, Nurse Pemtur
Farquharson, Errendi ("Fark")
Frevel, Dr. Janna
Kane, Joe
Loomis, Dr. Yvan

NAME: Kane, Joe
AGE: 56
PLACE OF BIRTH: Hermes
PROFESSION: Proprietor of the "Sinner's Inn"

BACKGROUND: Ser Kane is suspected of dealings with the criminal classes; certainly he seems to be aware of criminal activity in his area. Despite his rather heavy handed culinary and cocktail mixing skills, Joe has earned a reputation for being a firm but fair licensee, providing a useful sounding board and 'Fixer' for his more favoured regulars.



Desde el comienzo, el jugador se verá obligado a tomar todo tipo de decisiones. La libertad de acción será total.



Estrategia y comercio; dos piedras angulares en las que se asienta gran parte de la acción en el juego. Porque no todo debe ser combate espacial.

juegos del año.
Cierto es que sólo en la producción de la parte cinematográfica del proyecto, rodada en los estudios Pinewood, en Inglaterra, y en la que se han empleado las más vanguardistas técnicas de vídeo digital, compresión de imagen, generación gráfica por ordenador y un elenco artístico que asusta –John Hurt, David Warner, Mathilda May, Jurgen Prochnow, etc.–, se han ido casi tres millones y medio de dólares. Pero es algo que se puede justificar plenamente al contemplar las primeras imágenes de una versión aún inacabada del juego. La espectacularidad de las escenas de la intro, el brillante guión, la excelente interpretación, montaje..., nos hace pensar que, independientemente de la parte del juego, nos encontramos ante algo más que un simple clon del "gran hermano" «Wing Commander IV». Pero claro, el subtítulo de "Privateer 2", ya indica claramente por donde van los tiros de la acción, pese a que se podrá comprobar en su momento que «The Darkening» tampoco precisará referencia alguna a predecesores de mayor o menor éxito.

CIENCIA FICCIÓN Y TECNOLOGÍA

Efectivamente, los cuatro CDs que contendrán «The Darkening» nos ofrecerán toda una nueva odisea espacial en la que los combates en el espacio, el comercio intergaláctico, el asalto a naves, la aventura y una

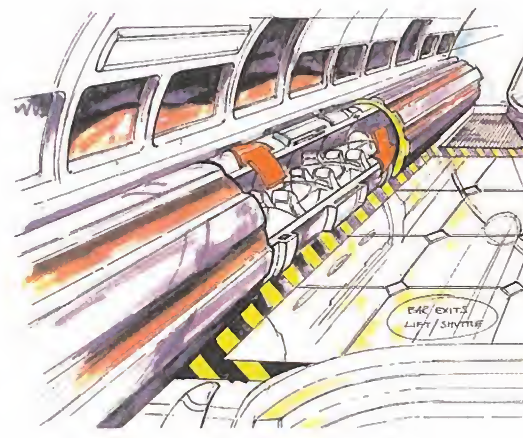






fascinante historia se dan la mano, en una idea similar a la que dio vida a «Privateer».
Sin embargo, el enorme avance tecnológico experimentado desde que aquel hiciera su aparición, influye de manera determinante en lo que será el resultado final de esta fantástica producción. Un nuevo engine 3D, en tiempo real, nos permitirá contemplar mastodónticas naves espaciales en SVGA moviéndose a velocidad de vértigo, sin precisar de equipos exageradamente potentes. Y conviene aclarar que este engine es totalmente nuevo y distinto al usado en los últimos juegos de la saga «Wing Commander», siendo bastante más poderoso en casi todos sus aspectos.
Por otro lado, las técnicas de compresión de vídeo, desarrolladas para «Wing Commander III» y aplicadas de nuevo en «The Darkening», no sólo muestran algunas de las escenas más espectaculares vistas últimamente, sino que forman la base del hilo conductor que lleva al jugador a través de las múltiples opciones y posibilidades que ofrece la historia del juego.
Y es que, si por algo se distinguirá «The Darkening» de sus "hermanos mayores", es por la absoluta libertad de acción y movimiento –y en esta ocasión lo de "libertad" lo decimos con todas las consecuencias– en todo momento, estando únicamente limitados por la propia habilidad y destreza del usuario en todos los aspectos del juego –comercio, combate, ganancias...–. Exactamente como ya pasaba en «Privateer», de cuyas fuentes bebe generosamente.
Quizá para muchos la saga «Wing Commander» siga teniendo algo distinto, algo más si se quiere, pero «The Darkening» está preparado para brillar y deslumbrar; y para asombrar.
Un programa que ya lleva la vitola de estrella, con todo merecimiento. Origin lo ha vuelto a hacer.

F.D.L.



Más que una película



Chris Roberts ha decidido que lo suyo es el cine, aunque antes de dejar Origin puso su impronta en las dos últimas entregas de «Wing Commander», con la dirección de increíbles proyectos, con los que Origin ha marcado el camino a seguir en los programas que unen cine y videojuego.
La quinta entrega de la fabulosa serie, ya está en marcha, con el mismo equipo que intervino en la cuarta parte, aunque, lógicamente, sin Roberts entre ellos –confirmación del mismísimo Richard Garriot–. Y, muy posiblemente, Maniac –Tom Wilson– asuma, en esta quinta ocasión, el papel protagonista.
Pero no todo el arte de los Roberts se ha ido de Origin. Erin, el hermano menor, director del nuevo macro proyecto «The Darkening», continúa la línea de las películas interactivas de la compañía, con mano maestra. Casi tres millones y medio de dólares se han ido en la parte cinematográfica del juego, en temas de producción, actores, FX, etc. Algo que, viendo ciertos presupuestos de hoy en día en el software mundial –ahí están los más de cuatro millones que se llevan gastados en «Heart of Darkness» y los casi ocho (¡¡¡¡8!!!!) de «Toonstruck», ambos de Virgin (parece que a estos chicos les sobra el dinero)– no es nada del otro mundo; pero bastaría con eso para hacer un par de películas "de verdad" en el cine español.
Pero hay que reconocer que la magnífica ambientación, la milimétrica planificación de cada escena, el montaje, los efectos especiales, y sobre todo, el buen hacer de unos actores de primera línea –John Hurt, Christopher Walken, Jurgen Prochnow...– no sólo justifican todo, sino que nos descubren que, pese a que en muchas ocasiones el FMV no es sino una excusa para que ciertas compañías "cubran" las mediocridades de un producto, en «The Darkening» es justo al contrario. Una pequeña joya audiovisual que, casi se puede decir que tiene el éxito asegurado.





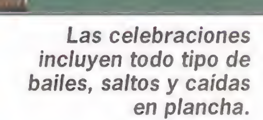
BLAM!
-MACHINEHEAD
MIRA con los ojos de la Dra. Kimberly Stride mientras conduces el Vorpa! Blade a través de una combinación delirante de acción/shoot´em-up, objetivos estratégicos y melodrama ALUCINA con los increíbles paisajes virtuales, sistemas de túneles y efectos especiales. RIETE en la misma cara del infierno mientras liberas adrenalina con vertiginosos niveles en 3D. GRITA de terror ante las hordas diabólicas de enemigos. SUPLICA clemencia mientras te enfrentas a MACHINEHEAD en la "madre de todas las batallas"...
¡JUEGA! Es la carrera de tu vida.
EIDOS INTERACTIVE
CORE
Disponible en:
PC CD ROM,
SEGA SATURN,
PLAYSTATION..
PROEIN SOFTWARE
Velazquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
E-Mail:proein @ teleline.es
Blam! Machinehead. © Core Design Limited, 1996. Derechos Reservados. Core Design Limited, 55. Ashbourne Road. Derby DE22 3FS.



Ahora sí es FÚTBOL

La última generación de Motion Capture, unida al Motion Blending y a los modelos 3D, crean las mejores animaciones de la historia

FIFA 97


Las celebraciones incluyen todo tipo de bailes, saltos y caídas en plancha.

A pesar de su juventud, el mundo del software de entretenimiento ya tiene sus tradiciones. Y una de ellas, de reciente arraigo, es la cita anual con los simuladores deportivos de E.A. Así, después de «FIFA 95» llegó «FIFA 96», y ahora es el momento de «FIFA 97». Después de un buen simulador, llegó un simulador mucho mejor, y ahora es tiempo para la consagración definitiva, atravesando todas las barreras de la simulación, para introducirnos de lleno en un partido de fútbol real, con nuevas técnicas tan deslumbrantes como magistrales.



El dominio en el lanzamiento desde el punto fatídico es esencial. En los entrenamientos libres los podréis ensayar.


La agilidad y reflejos de los porteros es tal que parece como si hubieran tomado de modelo al mismísimo Paco Buyo.

ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION, SATURN, SNES, MEGA DRIVE**
V. Comentada: **PC CD**
SIMULADOR DEPORTIVO

Sí, sabemos que todo esto os suena un poco. ¿No era, más o menos, lo mismo que dijimos de «FIFA 96»? Cierto es, y también será parecido a lo que dentro de un año os contaremos de «FIFA 98». Porque a estas alturas, y tratándose de EA, no dudamos que superará al que ahora nos ocupa. Y eso que, en este mismo instante, con sus prodigiosas imágenes y animaciones embriagándonos por completo, nos parece algo tan distante e imposible como dejar de jugar con él para poder escribir estas líneas.

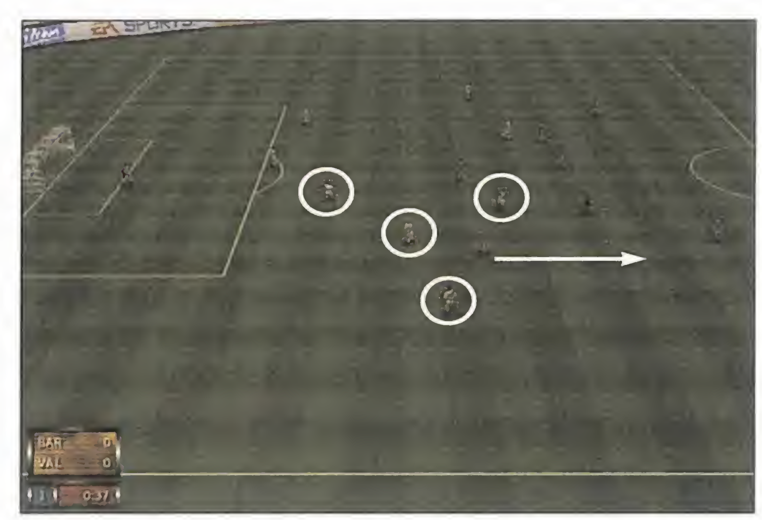
«FIFA 97» es la nueva cumbre en inteligencia artificial, y provoca una jugabilidad hasta ahora desconocida en un simulador de fútbol

Como tenemos prisa porque no podemos aguantar ni cinco minutos sin agarrar el pad y meter unos cuantos goles, resumiremos la crítica diciendo que es idéntico a «FIFA 96», pero que se han introducido mejoras en la inteligencia artificial y en las animaciones, lo suficientemente importantes y apreciables como para que no dudéis ni un momento en desinstalar el ahora jurásico y mediocre «FIFA 96», para dejar el espacio necesario a esta soberana modernización. Demuestra la validez del método de trabajo de EA; evolucionar a partir del programa original. Pero, como sin duda sabréis, toda evolución se encamina a lograr la perfección y, si aplicáramos aquí la teoría de Darwin, «FIFA 95» sería el lagarto, el 96 equivaldría al mono, y ésta del 97 al hombre.

No creáis que esta comparación con el hombre es un mero símil. La cosa va más allá, porque en este simulador tendréis los movimientos e inteligencia de los futbolistas profesionales, que no son sino hombres normales. Como ocurre con esa otra joya llamada «NHL ►



No hay límite de dinero para realizar las incorporaciones, por lo que no existe ninguna complicación para formar el equipo de vuestros sueños.



Un claro ejemplo de IA. El delantero blaugrana decide devolver la pelota hacia el centro del campo ante la neta inferioridad en la que se encuentra.

97», ya no podemos referirnos a sprites, hay que ir pensando en un término menos frío e informático, y con más vida, ante la abrumadora naturalidad con que se desenvuelven los jugadores.

UN HITO EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Seguro que estáis pensando en la animación como principal responsable en este nuevo logro de la simulación deportiva. Pues por esta vez no es así, el honor recae en el revolucionario y portentoso Engine de IA. Es lo que esperaban desde hace tiempo los aficionados más sabios, aquellos que valoran como pieza más importante el comportamiento en el campo, es decir, el asentamiento de las escuadras y su situación sobre el césped según estén en posesión del esférico o tratando de recuperarlo. Ahora se puede jugar al fútbol y no al futbolín de patada a seguir.

En «FIFA 96» el marcaje se hacía al hombre, y normalmente era tan férreo que nada más recibir el balón ya teníamos a un contrario en la chepa acosándonos de tal forma que el regate o el pase en corto eran jugadas casi imposibles, y la mejor táctica era la del fútbol inglés, es decir, pase largo hacia la delantera y allá se las apañen con un tiro lejano.

Con «FIFA 97» jugaréis en la zona más excitante, la de creación, el medio campo, porque el marcaje se hace con respecto a la posición de la pelota y eso da una libertad de acción que os permitirá pensar, aunque sólo sean unos segundos, la siguiente jugada.

Este cambio radical se debe a que esta última generación de algoritmos de IA permite a los jugadores conocer, en el momento del toque, el lugar aproximado en el que caerá la pelota. Cuando el balón esté en el aire veremos cómo los futbolistas se mueven hacia los marcajes, tal y como sucede en la realidad. Las presiones, achiques de espacio, cerrojazos en el área, o cualquier otro sistema de juego, quedan reflejados sobre el césped con el grado de verosimilitud exigido por los grandes estrategas del balompié.

Otro de los problemas que pasa a engrosar la lista de bajas es aquel comportamiento tipo "Lemming", tanto de los jugadores del equipo contrario como los del nuestro cuando no los

ENTRENADOR VIRTUAL

1



2



3



El gran progreso en inteligencia artificial os permitirá sacarle el máximo provecho a las horas que paséis diseñando estrategias porque el reflejo de las mismas sobre campo de fútbol es muy efectiva. Aquí tenéis algunos ejemplos como el 4-4-2 con el que Brasil de Carlos Alberto Parreira ganó el mundial de Estados Unidos (2), o el 3-5-2 de Lorenzo Serra Ferrer en el Betis (1). También podéis ver el típico ejemplo de autobús en el área para cerrar todos los caminos hacia la portería (3).

Además de elegir entre las tácticas más habituales, las podéis modificar para adaptarlas a vuestra manera de entender el fútbol, estableciendo varias actitudes de ataque, defensa y presión, y lo más importante, variando la posición de cada jugador.

Las selecciones nacionales controladas por el ordenador respetan los sistemas habituales de la vida real y mientras Inglaterra juega con desplazamientos de balón en largo, Brasil prefiere el primer toque e Italia la contundencia defensiva. Con los clubs, todos los que sean inferiores a vuestro equipo se hartarán a protegerse en torno a su área para fiarlo todo a los contraataques.

«COMO SER RONALDO SIN SERLO»







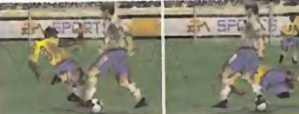

Sí, son imágenes extraidas directamente del juego. No penséis que son bocetos y pantallas del proyecto. Éstas, y muchas más, son las animaciones de las que disfrutaréis con todo el detalle de la alta resolución. Hasta 30 fps con movimientos generados a través del Motion Capture, que registra la acción real de jugadores profesionales –David Ginola es uno de los colaboradores– para recrear con una precisión que jamás habéis visto, los saques del portero y sus felinas paradas, las combinaciones, remates, entradas y todas esas expresiones del arte deportivo que se pueden hacer con un balón cuando se es un discípulo de Diego Armando Maradona.



El Motion Blending se encarga de hacernos olvidar esos malditos "snappings", o saltos visibles en la secuencia de frames. Generando movimientos intermedios que establecen uniones entre las acciones correlativas, la fluidez conseguida es de una calidad sencillamente humana. Es de esas maravillas de la informática que hay que verlas para creerlas.

El único temor que nos quedaba, cuando supimos que los jugadores iban a ser poligonales para poder aceptar los movimientos de las articulaciones, era el de que se parecieran más a Robocop que a rápidos jugadores de fútbol. Pero mediante sombreados y texturas, tal y como podéis ver en la figura A, se eliminan todos los defectos hasta ahora inherentes a los personajes construidos a base de polígonos, tales como la aparición de huecos en las uniones de las extremidades. Los hombros, codos, rodillas y cadera se flexionan con el máximo respeto a la capacidad de giro de la anatomía humana.

Pero mejor aún es la rapidez de respuesta al mando de control y la extrema facilidad con la que se pueden realizar las decenas de movimientos disponibles, con sólo tres botones de pulsación y las teclas de dirección.







controlamos. Olvidaros de las jugadas absurdas, despejes al contrario y entradas kamikaze porque ahora los jugadores saben de las habilidades del contrario que tienen delante y actúan según las posibilidades de éxito teniendo en cuenta los valores de velocidad, agresión, control del balón, agilidad, etc.

Nunca veréis, por poner un par de ejemplos simples, a Romario haciendo de elaborador de juego en el centro del campo, ni a Alkorta regateando en el área a un contrario con la habilidad del brasileño para salir con el balón controlado.

Ha sido en la inteligencia artificial donde se ha cambiado como de la noche al día aprovechando al máximo la capacidad de procesamiento de los Pentium, para hacer de «FIFA» el simulador más realista del momento.



NUEVOS FICHAJES DEL CAMPEÓN

Vamos a por la segunda estrella del equipo de este año: la animación. Y, siendo sinceros, nos extraña que no se hayan inventado alguna expresión estilo "Virtual Animation" para lucirla junto a la de "Virtual Stadium".

Elegancia, clase, estilo, fuerza y, sobre todo, realismo total, son los adjetivos más precisos para calificar remates de cabeza, entradas en tijera, chilenas, pases rasos o



Nada mejor para practicar el pase en corto y el control del balón que jugar un gran número de partidos de fútbol sala.

elevados, taconazos, vaselinas, túneles, primer toque, regates y cualquier otra virguería made in Ronaldo.

El tercer gran fichaje de la nueva temporada que estaréis ansiando iniciar es la última incorporación al "Virtual Stadium": la cámara de perspectiva general. Por fin se ha traspasado al gran inconveniente que tenía «FIFA 96», el insuficiente campo de visión de cada cámara durante la acción.

DOLBY SURROUND

Si sois los afortunados poseedores de un descodificador Dolby Surround escucharéis el grandioso ambiente que genera un partido de fútbol como si estuviéseis en el rectángulo de juego. Y la reproducción en estéreo convencional tampoco está nada mal, sobre todo si es a través de unos auriculares. Ya que hay tres canales de sonido, también hay tres comentaristas que no sólo se limitan a nombrar al jugador que lleva el balón; además, son capaces de hacer las más alusivas exclamaciones a cientos de jugadas diferentes, y vierten toda suerte de opiniones sobre el juego de ambos conjuntos. Es tal la sofisticación del engine que maneja el audio en tiempo real, que incluso pueden rectificar sus comentarios si han cantado gol por un supuesto efecto óptico.

Lo único que puede superar la emoción de jugar un partido contra el equipo que maneja el ordenador con mano de auténtico "Mister" es enfrentarse a una mente menos poderosa pero más intuitiva, la de cualquier futbolero que se atreva a ponerse al otro lado del modem o del cable de conexión directa. Lo máximo para el competidor nato será crear una liga fantástica con hasta ocho equipos en red.

Estamos seguros de que aún nos dejamos en el tintero algunas maravillas más de «FIFA 97», pero os aconsejamos que las descubráis vosotros mismos, porque sólo jugando veréis lo difícil que es el mundo del fútbol profesional, tanto que os quejáis de los millones que cobran. Ahí os queremos ver; ésta es la vuestra.

A.T.I.



sumario

Punto de mira

Muchos y variados son los géneros que tocamos este mes. Acción, lucha, aventura gráfica, estrategia... Y entre todos nuestros análisis, algunos de programas tan esperados como «NHL 97», «Gene Wars» o «Screamer 2». Y, aunque comprobaréis que, en general, el nivel medio de los juegos que van comentados en este número alcanza un notable, algunas excepciones han estado a punto de romper el equilibrio. Sin embargo, todos esperamos que sea superado el próximo mes, con una campaña de navidades que este año se prevé fuerte.

52 LINKS LS (PC CD)

Access Software presenta la que puede ser entrega definitiva de la serie de simuladores de golf, «Links». Una calidad gráfica sobresaliente y la más completa serie de opciones de juego vistas en un programa deportivo, son algunos de sus puntos más destacados.



56 GENE WARS (PC CD)

Una extraña, pero atractiva, combinación de acción y estrategia en uno de los más sorprendentes programas de Bullfrog, que satisfará plenamente las exigencias de todos los aficionados.



68 NHL HOCKEY 97 (PC CD)

Las nuevas tecnologías desarrolladas por E.A. Sports han encontrado su mejor aplicación práctica en este simulador de Hockey. Un programa brillante, superior incluso a otros de la propia compañía, con detalles de calidad asombrosos.



72 SCREAMER 2 (PC CD)

Una pequeña joya de Graffiti y Virgin que reúne lo mejor de los arcades de conducción y los simuladores del género. Excepcional en su parte técnica, y con un nivel de adicción impresionante.



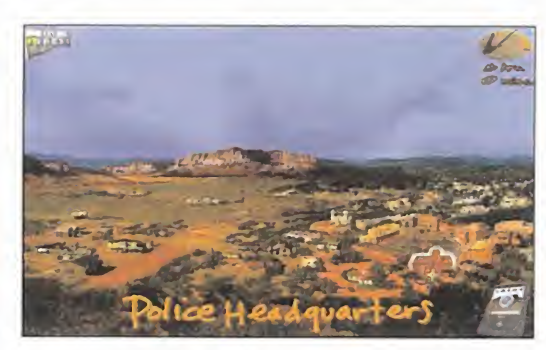
104 GENE MACHINE (PC CD)

Inspirada en las obras de Julio Verne, Virgin nos presenta una estupenda aventura gráfica dotada de un sentido del humor muy británico, y muy original en gráficos y desarrollo.

The Elk Moon Murder

Diagnóstico asesinato





ACTIVISION
Disponible: **PC CD (DOS y WIN95), MAC CD**
V. Comentada: **PC CD (WIN95)**
AVENTURA



Un pueblo en en medio Oeste americano. Un brutal asesinato. Un puñado de sospechosos. Un detective indio investigando el caso. Y nosotros echándole una mano. Con todo esto Activision ha hecho un thriller que requerirá de todas nuestras dotes detectivescas para su resolución final.

Eso, y un buen nivel de inglés –tanto hablado como leído, ya que tan sólo el manual está en castellano– es lo único que nos hará falta para llegar al final de los dos CDs que componen «The Elk Moon Murder».

Para sumergirnos en el ambiente del juego, Activision usa pantallas estáticas de gran definición combinadas con vídeos –también de buena calidad tanto en DOS como en Windows 95– de las entrevistas a los sospechosos o de determinados momentos de acción del juego. El proceso detectivesco nos llevará por una serie de pasos –distintos de una partida a otra– en los que tendremos que hacer gala de nuestra habilidad policial en los interrogatorios, examen de pruebas, y valoración de indicios.

Para ayudarnos, además de los nada desdeñables consejos de nuestro compañero, tendremos un PDA –un asistente digital– en el que almacenaremos las evidencias, los mensajes, y los resultados de investigaciones y exámenes forenses, además de poder ir anotando todas nuestras deducciones.

Otro producto típico de Activision, con una idea interesante, una ambientación y puesta en escena notables –con actores que hacen bastante bien su trabajo–, y un desarrollo algo lineal –que puede llegar a ser monótono– exento totalmente de acción. Producto destinado eminentemente al mercado anglosajón, que de haber estado traducido habría ganado muchos enteros. Para detectives sin muchos reparos.

C.S.G.

74



Steel Panthers Campaign Disk

La guerra no ha terminado

SSI
Disponible: **PC CD**
DISCO DE ESCENARIOS

Este CD incluye tres extensas campañas –La Batalla del Norte de África, la Operación Barbarossa, y el golpe final de la 3rd Army de Patton al ejército alemán– y 35 escenarios individuales –de distinta complejidad, duración y extensión– recopilados por SSI . Dado su elevado número, es todo lo completo que puede resultar un disco de escenarios, algunos de los cuales son apasionantes y responden con bastante fidelidad al original.



★★★★

Madden NFL 97

Fútbol a la americana

EA SPORTS
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
DEPORTIVO

Comenzando por el apartado documental, reseñar la actualización de datos de campos y jugadores, y poco más. Seguimos con Virtual Stadium en su plenitud con todas las cámaras imaginables, movimientos realizados por Motion Capture, un amplio bagage de jugadas, un nivel gráfico y de efectos aceptables, una jugabilidad muy peculiar, y un deporte que en Europa no tiene tanta aceptación como en USA, pero que trata con el mismo rasero de calidad, opciones y posibilidades que «FIFA 97».



★★★★

Skeleton Warriors

Espadas clásicas

LANDMARK/VIRGIN
Disponible: **SATURN, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

Con un juego que sigue fielmente los patrones de arcade lineal clásico –con abundantes monstruos y plataformas–, nos debemos centrar más en como es su realización y manejo, puesto que su desarrollo y ausencia de originalidad son de sobra conocidos. Su realización de decorados y enemigos renderizados, con abundantes efectos especiales de desmembramientos y explosiones, y la banda sonora, crean una ambientación muy genuina y

Bedlam

Una gran explosión





MIRAGE/GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD, SATURN, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD**
ARCADE



Para liberar todas nuestras ansias destructivas, sin duda alguna el mejor juego es «Bedlam». Con un argumento meramente decorativo, dispondremos de un equipo de hasta tres robots para resolver un total de cinco tipos de escenarios con cinco misiones –seleccionables en el orden que se nos antoje– cada uno de ellos, más una interesante misión de entrenamiento para, así, familiarizarnos con el manejo del androide –aunque habrá misiones en que podamos manejar cuatro simultáneamente– y conocer el entorno.

El objetivo final de la misión, que aunque será lo único que nos dé acceso a la siguiente, es secundario. Lo verdaderamente importante e interesante del juego es la orgía de destrucción que podemos sembrar a nuestro paso arrasando tanto a los enemigos como a los decorados, destruibles en su mayor parte, y que explotarán espectacularmente bajo la acción de nuestras armas. Nuestro androide va armado con hasta siete armas que pueden ser disparadas simultáneamente y que le otorgan un poder destructivo sin precedentes, que puede ser configurado a nuestro gusto –y si tenemos dinero suficiente– al principio de cada misión.

La indudable diversión del gatillo fácil e indiscriminado, unida a una realización gráfica pletórica de detalles en un mapa isométrico 3D con distintas alturas, consigue resultados adictivos verdaderamente increíbles.

Si a todo esto le añadimos una banda sonora muy apropiada para la ocasión, que también puede ser jugado por red, un manejo formidable ¡con el ratón!, y un interface cómodo, completo y de respuesta inmediata y precisa, tendremos que «Bedlam» es uno de los arcades más entretenidos y liberadores de adrenalina que existen en la actualidad.

C.S.G.



---

agradable, aunque un tanto oscura en algunas fases. En lo que se refiere a la jugabilidad, el pad cumple sin problemas; bien es cierto que el personaje no hace muchas virguerías, pero con las que tiene se defiende bastante bien de los enemigos. Decir también que hay cuatro niveles divididos en diez fases en total.

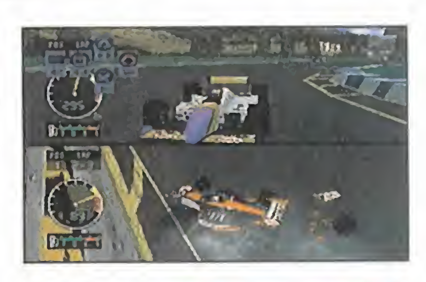
Por lo demás, se deja jugar, y divierte mientras tanto. ¿Para qué pedir más?

E.G.B.



81





Andretti Racing 97

EA entra en carrera

EA SPORTS
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE/SIMULADOR

Un arcade/simulador deportivo para uno o dos jugadores –con pantalla partida– y hasta cuatro –con dos PlayStation– que se ve impregnado de una buena capa de velocidad, y otra de realismo sobre la base del buen hacer de EA. Además de muy jugable y espectacular –sobre todo en los choques–, nos acerca a la perfección a la diversión de la competición a través de 18 circuitos realizados en 3D que podremos visionar desde tres vistas diferentes. Su variedad de opciones de configuración le otorgan una extensa variedad de posibilidades de juego.



Night Warriors

Venganza contenida

CAPCOM/VIRGIN
Disponible: **SATURN**
ARCADE

La historia es lo de menos, la ausencia de originalidad, también. Lo importante es que la lucha no pare y que desde que arranquemos el juego todo sea acción frenética y diversión continua. Además de esto, el programa nos ofrece dos modos –arcade y versus– de lucha, 14 luchadores capaces de cualquier tipo de golpes. Capcom no se desvía ni un milímetro de su línea de beat'em ups clásicos a base de gráficos planos, pero muy espectaculares, y con ese toque particular a medio camino entre el humor y la violencia, que tan bien saben combinar.



NFL Quaterback Club 97

Impecable



IGUANA/ACCLAIM
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION, SATURN**
V. Comentada: **PC CD**
DEPORTIVO

Parece cada vez más sencillo para las productoras de software plasmar en el ordenador todo el espectáculo que un determinado deporte lleva aparejado, y lo que es más importante, hacer que el jugador disfrute con ello.

«NFL Quarterback Club 97» tiene todo lo que se espera de un simulador de fútbol americano: un tratamiento riguroso –con todas las reglas, alineaciones reales de los equipos, y una inmensa colección de jugadas–, acompañado por un gran número de opciones de juego –partidos simples, ligas, playoffs, etc.–, y una realización adecuada.

En este último aspecto hemos de destacar la interesantísima posibilidad de poder ver la acción desde cualquier punto del campo mediante cámaras configurables, que se unen a las ya predefinidas. Las resoluciones disponibles –tanto en VGA como en SVGA– son variadas, pero no alcanzan una calidad de definición elevada, debido a la realización mediante sprites.

El manejo, por su parte, es adecuado, y captura a la perfección la mecánica del deporte situándola en un plano muy cómodo y comprensible, tanto para quien juega como para quien mira.

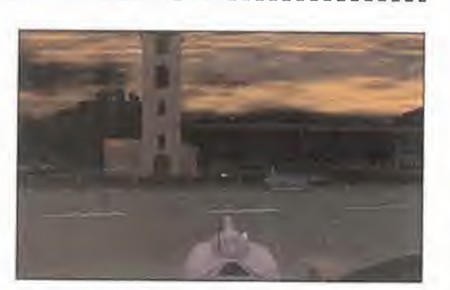
E.G.B.

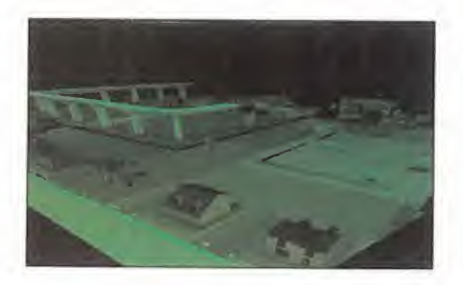
80

Metal Rage

Con las ideas muy claras

VERSUS/TITUS
Disponible: **PC CD**
ARCADE





Que nadie se espere una floritura de la ciencia y la técnica en «Metal Rage». Lo que os vais a encontrar en este juego de Titus es un arcade 3D, realizado con un engine súper funcional, simple en su desarrollo, y muy efectivo en sus resultados, Versus ha conseguido un juego que sorprende por su calidad tomando un mínimo de recursos, tanto hardware como software –ya que según ellos el código es prácticamente todo en ensamblador–.

Y ello es debido a que, sólo con las ideas muy claras sobre lo que querían hacer –un juego eminentemente divertido y manejable a más no poder–, y con un código tan optimizado –la generación es impecable incluso en un 486 DX2– es posible hacer un juego que sorprende como «Metal Rage» desde una perspectiva modesta, alejado de las grandes superproducciones del software.

Y es que ni los efectos sonoros son impresionantes, ni siquiera tiene vídeo, e incluso podréis contar los polígonos que tiene cada estructura. Todos los decorados son claros y fácilmente reconocibles desde cualquier perspectiva –en cualquiera de las cuatro vistas– pese a su generación en tiempo real. Se obtiene un realismo de esos que, sin pretender ser como el mundo real, hacen que un juego sea plenamente realista.

¿Que más se puede pedir? Un desarrollo típico shoot'em up, de dificultad muy moderada además, y con un manejo –incluso con el teclado– sencillo a la vez que efectivo, que se traduce en un comportamiento soberbio del tanque que manejamos.

Los únicos defectillos los encontramos en los giros del vehículo –algo lentos– y del escenario, que nos oculta la visión del tanque, y que podrían haber sido optimizados. El blindado podría haber tenido más habilidades, pero se habría traducido en una disminución de la sencillez.



Diversión instantánea en un juego que corre desde el CD y realizado con un engine muy, muy rápido y práctico, sin complicaciones. Y que demuestra lo bien que pueden salir los juegos cuando se hacen a conciencia y con las ideas muy claras.

C.S.G.



Links LS



LA VOZ DE LA EXPERIENCIA

Después del fútbol, el deporte más simulado en nuestros PC´s es el golf, logrando, curiosamente, que lo que en la vida real está reservado a una minoría, se convierta en un deporte de masas. Gran parte del mérito le corresponde a Access y su serie «Links», una de las de mayor éxito entre los muchos aficionados al género. El realismo de las imágenes, en alta resolución y 256 colores, fue su principal atractivo. Ahora la compañía presenta «Links LS», nuevo título de la serie, dispuesto a superar, con sus 1.600x1.200 puntos de resolución y su paleta de 16,7 millones de colores, aquello que parecía insuperable.



ACCESS
Disponible: **PC CD**
SIMULADOR DEPORTIVO

Intentar explicar en unas líneas cómo son los gráficos del programa es prácticamente imposible. Ni tan siquiera mirarando las pantallas que acompañan este texto, es posible hacerse una idea ya que en papel impreso no puede reproducirse el resplandor y colorido de los millones de tonos que convierten nuestro monitor en la superficie con más colores por centímetro cuadrado del mundo entero. Es toda una experiencia visual que nadie debe perderse.

A estas alturas os estaréis preguntando si tan ensalzado nivel gráfico es correspondido por el realismo en el comportamiento de la bola, que es, al fin y al cabo, lo más importante en un simulador de golf. La respuesta es más que afirmativa, porque la dinámica de movimiento de la bola ofrece los resultados más realistas que hemos visto hasta la fecha. Tanto en el vuelo, con las correspondientes desviaciones si se la pega con efecto o sopla el viento, como durante la trayectoria por el suelo con botes y deslizamientos de extremado realismo, os sorprenderá lo que se puede hacer si sois maestros del palo. Y siempre podréis guardar ese increíble golpe



Una simulación que se adelanta al hardware, ofreciendo un realismo visual, sonoro y de juego que puede ser algo insuperable durante mucho tiempo



Las múltiples perspectivas de cámara permiten que no perdamos la bola de vista en ningún momento.

Si os ponéis unos auriculares estaréis virtualmente en un campo de golf

para luego presumir ante los amigos. Para los expertos, se puede editar el estilo de pegada estableciendo la posición de los pies, la distancia a la bola y ángulo de ataque y los efectos de draw, fade, straight y chip.
Donde más se ha aumentado el realismo es en el green; ahora nos damos cuenta de la dificultad y pasión que tiene el juego con el putt. Todos las formas de competición han sido incluidas e incluso podemos darnos un paseo virtual por la casa-club de uno de los tres campos disponibles, que como es costumbre se irán ampliando con discos de nuevos recorridos y además podéis emplear los del Links386. Como curiosidad destacar que en los 3 CDs que componen el programa están ocultos algunos de estos campos y que en breve podremos dar a conocer los códigos que permiten acceder a dichos escenarios.



La resolución en 800x600 nos muestra elementos tan decorativos como esta casa en todo su esplendor.

CÁMARAS INFINITAS

Vamos a ocuparnos ahora del tema de las cámaras disponibles. Todas. Porque aparte de los ángulos laterales, cenital, la vista del green y la imagen de la horografía del terreno, existe una cámara que el jugador puede posicionar para que enfoque el lugar donde ha colocado la bandera de dirección. El único inconveniente que se plantea es que aunque se puede determinar el tamaño y lugar de las ventanas de imagen, con más de dos se pierde demasiado campo de visión. Por eso, lo mejor será dejar que sea la repetición desde el ángulo contrario la que nos ofrezca con exactitud el resultado del golpe a pantalla completa. De todas formas, ya no hace falta activar la trayectoria de puntos para ver por dónde va la bola, porque tanto los millones de colores como la posibilidad de aumentar su diámetro nos permiten distinguirla con una claridad desconocida hasta hoy. También se puede decir lo mismo de la animación de los excelentes sprites digitalizados de los golfistas: con 230 fps nunca habréis visto un swing tan real.

DETALLES SONOROS

Pensando que, como es habitual en el género, el sonido carece de relevancia, lo hemos dejado para el final. Y nos hemos equivocado, porque «Links LS» convierte un aspecto que hasta ahora era anecdótico en algo de vital importancia. Con un estéreo de una espacialidad sobresaliente, unido al verismo gráfico, si os ponéis unos auriculares estaréis virtualmente en un campo de golf. Los sonidos digitalizados de las caídas del agua por los arroyos, de algún avión que pasaba por ahí y de miles de graznidos de aves como los colimbos, son sólo algunos ejemplos que pueden ser ampliados por vosotros mismos ya que se incluye un potente editor de sonidos para que empléis vuestras voces o cualquier sonido que hayáis digitalizado en ficheros WAV.

A.T.I.

88



Los millones de colores ofrecen vistas tan maravillosas como ésta; las mejores flores jamás recreadas en un juego... posiblemente.

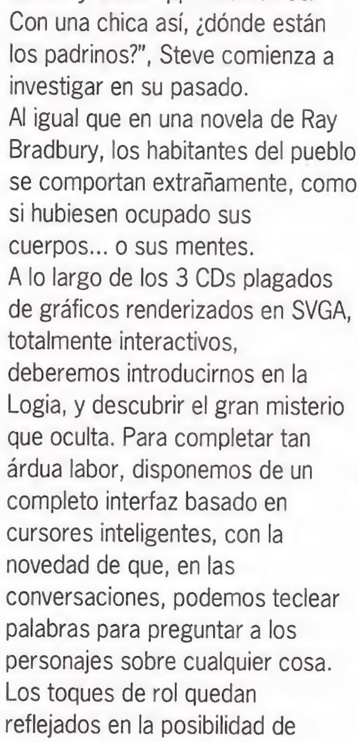
Harvester

Terror psicológico

FUTURE VISION/VIRGIN
Disponible: **PC CD**
AVENTURA

Parece ser que el otoño de 1.996 se está convirtiendo en el momento de encuentro de viejos conocidos. Títulos como «Grand Prix 2», «The Gene Machine», «Z» o el mismo «Harvester», por fin han visto la luz. «Harvester» es una aventura gráfica con importantes toques de rol, cuya cabeza pensante responde al nombre de Gilbert Austin, ex-diseñador de Origin, que ha participado en proyectos tan conocidos como «Privateer».
Y lo que el señor Gilbert y su nueva compañía, Future Vision, nos proponen es un "thriller" para adultos, ambientado en la América profunda de los años 50.
Todo comienza en un tenebroso pueblecito de pocos habitantes, llamado Harvest. Sus ciudadanos viven influenciados por la Logia de la Luna de Harvest, una especie de secta que hace cien años construyó un inmenso templo en mitad del pueblo. En el papel de Steve, debemos descubrir cuál es el siniestro secreto de Harvest. Steve ha perdido la memoria, y todo a su alrededor le parece desfasado, como si hubiese retrocedido en el tiempo. Dentro de dos semanas, va a casarse con la chica más guapa del pueblo. Pero

80


en vez de resignarse a su buena suerte y decir: "¡qué demonios! Con una chica así, ¿dónde están los padrinos?", Steve comienza a investigar en su pasado.
Al igual que en una novela de Ray Bradbury, los habitantes del pueblo se comportan extrañamente, como si hubiesen ocupado sus cuerpos... o sus mentes.
A lo largo de los 3 CDs plagados de gráficos renderizados en SVGA, totalmente interactivos, deberemos introducirnos en la Logia, y descubrir el gran misterio que oculta. Para completar tan árdua labor, disponemos de un completo interfaz basado en cursores inteligentes, con la novedad de que, en las conversaciones, podemos teclear palabras para preguntar a los personajes sobre cualquier cosa. Los toques de rol quedan reflejados en la posibilidad de





Steve ha perdido la memoria, y todo le parece desfasado, como si hubiese retrocedido en el tiempo







recoger armas y combatir contra los demonios de la noche, o alimentos para reponernos.
«Harvester» es una aventura hecha con talento y horas de dedicación, ya que la historia y la personalidad de los personajes han sido muy trabajadas. El hecho de disponer de las voces dobladas al castellano, también es un punto a su favor. Tan sólo las escenas de vídeo no poseen una gran calidad. Aún así, mantienen la suficiente como para recomendar el programa a todos aquellos que disfrutan dándole vueltas a la cabeza.


J.A.P.





¿HASTA DÓNDE LLEGA EL REALISMO DE LOS SIMULADORES AÉREOS?







Simulador

Volar a través de un vasto paisaje cubierto por un sangrante cielo rojo. Luchar a vida o muerte dejando atrás al enemigo tantas veces como sea posible. Esta es una prueba con la que jamás se había enfrentado antes.

Quedará fascinado por la brillantez de F22 Lightning II al volar sobre un mundo lleno de excepcionales gráficos, siendo testigo de las lamentaciones y crujidos de dientes de sus enemigos en un glorioso sonido Dolby Surround. Resultará todavía más peligroso y emocionante cuando se lanza un desafío a través de una red, por el módem o en conexión directa.

Además, volar en un F22 nunca ha sido tan divertido y fácil

Disponible en PC CD-ROM



Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González, 23 bis, planta 1.ª, local 2 28037 Madrid Telf.: 91/304 70 91 Fax: 91/754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/754 55 40**



GeneWars
LA ESTRATEGIA DEL ADN

Demasiado tiempo ha pasado desde que las primeras noticias sobre «GeneWars» se conocieron. Pero, finalmente, el complejo combinado de estrategia y acción, tan sorprendente y original como Bullfrog prometió, ha llegado. Un programa tan divertido como extraño, en ocasiones, y sobre todo con un alto grado de jugabilidad.

BULLFROG
Disponible: **PC CD (DOS y WIN 95)**
ESTRATEGIA/ACCIÓN

Nos podríamos referir al tópico de que la espera ha merecido la pena. Y no sería falso en absoluto; pero no es menos cierto que el transcurso de tanto tiempo desde el primer anuncio del juego, hasta la fecha, ha mermado en buena parte las gotas de frescura que «GeneWars», pese a todo, aporta al género de la estrategia. El handicap de la nueva producción Bullfrog es algo ajeno, y no es otro que el hecho de que otras compañías han puesto durante este tiempo en marcha proyectos de corte más o menos similar en su desarrollo, lo que le puede afectar a la innovación.
Aún así, la idea original es, casi, brillante, y el desarrollo de la acción resulta bastante eficaz.

VINIERON DEL ESPACIO

El futuro. Tras miles de años en una guerra que aún dura, cuatro razas han conseguido aniquilar todo rastro de vida en varios sistemas solares de un lejano punto de nuestra galaxia.
Pero el desolador panorama es descubierto por una especie de viajeros interestelares, los etéreos, amantes y vigilantes de la paz, y procedentes de un mundo poseedor de una cultura y



tecnología infinitamente más desarrollada que la de los bárbaros responsables de esa masacre.
En un intento por detener la loca espiral de violencia que parece no tener fin, los etéreos despojan de todo tipo de armamento a las cuatro facciones en conflicto, obligándoles a restaurar, gracias a ciertos ingenios genéticos, la vida –fauna y flora– que han ido destruyendo, poco a poco, y planeta tras planeta.
Ante la perspectiva de obtener algún beneficio de los etéreos, las cuatro razas aceptan, a regañadientes, la tarea y comienzan una vida en común, más o menos armoniosa. Sin embargo, los viejos odios y rencillas siguen ahí y, de repente, una idea común asalta a los antiguos guerreros: ¿por qué no aprovechar la tecnología genética para mutar y clonar distintas especies animales, transformándolas en asesinos, que destruyan al odiado enemigo?
El deseo de aniquilación mutua, la supervisión de los etéreos por la repoblación de la galaxia, y la habilidad del jugador, controlando una de estas razas, forman los ingredientes básicos de la acción de «GeneWars», capaz de exprimir, en ciertos momentos, al usuario más experimentado.







La complicación de las tareas básicas del juego es mínima. Cultivar, domesticar, construir... El problema es hacerlo todo a la vez, en el momento adecuado, y evitando los ataques enemigos.

La combinación de habilidades muy simples, y la evolución y mejora de las mismas forman la base del juego





Las ayudas de los etéreos siempre llegarán en función de nuestra habilidad y respeto de ciertas normas básicas

PROGRESIÓN GEOMÉTRICA

Si algo parece «GeneWars» es simple. Tan sólo cuatro caracteres diferentes que controlar directamente –arquitectos, botánicos, guardabosques y genéticos–, con unas habilidades bastante básicas –construcción y mantenimiento, siembra y cosecha, doma y defensa, y estudio biológico y sanidad, respectivamente–, apenas una decena de especies diferentes de criaturas que estudiar, clonar y domesticar, y unos cuantas instalaciones de uso muy concreto para utilizar –centrales energéticas, laboratorios genéticos, torres defensivas, etc.–. Pero volveremos a darnos cuenta de que bajo la superficialidad aparente se suele esconder una complejidad que, en el caso de «GeneWars» puede llegar a ser apabullante.

Las acciones básicas pasan de lo pasmosamente sencillo a lo realmente complicado en cuanto nos damos cuenta que el control de todos los personajes por los, a veces, descomunales mapeados de cada nivel, unido a la vigilancia permanente de las acciones de los tres rivales –manejados por el ordenador u otros jugadores, según participemos en partidas individuales o en red–, el control de los etéreos de todos los movimientos de cada jugador, y el cumplimiento del objetivo concreto de cada fase, se hace, todo, en tiempo real. Algo que puede desesperarnos ligeramente al final.

Porque no todo se limita a criar unas cuantas especies mutantes, sino que cada una de ellas nos permitirá llevar a cabo distintas acciones que influyen decisivamente en la mejora de nuestras habilidades, infraestructuras, y superioridad ante el enemigo. Asimismo, estas especies (como nosotros mismos) pueden evolucionar gracias a las ayudas de los etéreos –representadas como

Presenta unos algoritmos de IA notables, en líneas generales, pero con pequeños altibajos en la práctica, reflejados en ciertos extraños comportamientos de los personajes



monolitos, muy al estilo 2001, que confieren a cada personaje o especie animal más capacidad de trabajo y consciencia–. Pero algo parecido le ocurre a cada una de las tres razas rivales. Finalmente, y logrado el nivel de habilidad, riqueza biológica y de reservas de mineral –que equivalen a una suerte de dinero para poder llevar a cabo cada acción concreta– las infraestructuras pueden mejorar hasta niveles impensables, acelerando todos los procesos mencionados, creando una rueda que, finalmente, nos lleve a convertirnos en la raza dominante de cada uno de los cuatro sistemas solares en que se desarrolla la acción.



Potenciar nuestras infraestructuras y habilidades personales, así como diversificar las acciones, sin perder de vista cada uno de nuestros personajes, es la clave para el triunfo.

PEQUEÑOS ALTIBAJOS

La base de todo el desarrollo de la acción radica en unos algoritmos de IA realmente notables, aunque presenten ligeros altibajos.

La mezcla de "wargame" y "god game" –algo que Bullfrog se puede decir que creó con títulos como «Populous»– es la esencia del juego. Cada personaje o especie sólo hace en el juego lo que se le indica pero, a medida que evoluciona y aprende, puede llevar a cabo ciertas pautas de comportamiento que, en los primeros niveles, no están desarrolladas. El problema está en que, a veces, es excesivamente complicado manejarlo todo de forma simultánea, y hay que profundizar bastante en el conocimiento de las limitaciones de cada acción, antes de lanzarse a la aventura de conseguir el objetivo de cada nivel.

De todos modos, se puede decir que, en la práctica, hasta la mitad del juego estamos aprendiendo, y en la segunda parte, en los últimos niveles, es donde debemos demostrar nuestra experiencia, al afrontar metas que, a simple vista, parecen casi imposibles. Asuntos como el poder duplicar especies, o crear híbridos inexistentes en principio, con el cruce "artesanal" de criaturas, que no aparecen como algo explícito. O descubrir pequeños trucos como que si atacamos a las criaturas de otras razas, que los etéreos tienen en rebaños para su recogida, seremos castigados fulminantemente, pero si por el contrario atacamos al principio, directamente, las bases enemigas, eliminando sus infraestructuras, tendremos el camino libre para lograr el triunfo sin sufrir revancha alguna del "gran hermano".



Pequeños trucos, aprendidos en las primeras fases, nos ayudarán a conseguir posteriores objetivos y, finalmente, la victoria

NUESTRA OPINIÓN, PROS Y CONTRAS

La genialidad de «GeneWars» es la misma que presentaba «Warcraft», conseguir con un puñado de acciones básicas, y componentes limitados, objetivos muy complejos.

Pero aunque esto eleva la jugabilidad, también obliga a un esfuerzo complementario del usuario. Lo que unido a los pequeños altibajos en los comportamientos inteligentes de personajes y criaturas quizás hace demasiado pesado, y a veces rutinario, hasta dominar ciertas técnicas, el desarrollo del juego.

Sin embargo, esa misma simplicidad, aplicada a gráficos, ayuda bastante a la perspectiva de juego y las distintas acciones a efectuar, así como los efectos sonoros, que tras la primera decena de fases, podemos identificar a la perfección para averiguar si hemos conseguido mejorar algo, localizar una base enemiga, siempre ocultas al principio, como el mapeado de cada nivel, etc.

Jugabilidad, aparente simplicidad, gran diversidad de acciones con habilidades muy simples y bastante horas ante el ordenador nos esperan con «GeneWars». Un programa notable, que pese a sus más y sus menos, resulta muy entretenido y recomendable para los amantes de la acción estratégica.

F.D.L.





LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS











LA ÚLTIMA PALABRA EN SIMULADORES

Por Michael Stemmle











Ten mucho cuidado aquí las cosas no adecuadas no se pasan por alto.



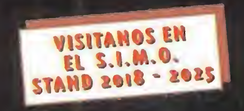
La vista del alma sigue los altos y bajos de almas individuales.

Bienvenido a Afterlife™, el simulador de mundos que te permite crear el más allá en el aquí y ahora. Poseído por un sentido sobrenatural del humor, todo comienza en un lugar dios-sabe -dónde. Tu tarea encomendada como "director espiritual territorial" consiste en crear dos planos principales del estado irreal "el cielo y el infierno, simultaneamente. Afterlife™ incluye unos 200 premios y castigos artísticamnete representados, unas 300 casillas llenas de detalles y más edificios, mapas, gráficos y tablas más de lo que imaginas. Podrás pedir consejo a Aria Buenhalo y Jasper Turbador, pero... mucho cuidado, por que si te despistas un poco te las tendrás que ver con los 4 Surfistas del Apocalipso.



C/Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel.: 539 98 72 • Fax.: 528 83 63







CD-Rom compatible para Windows 95

Megarace 2
VELOCIDAD VIRTUAL

Llamadnos nostálgicos si queréis, pero hay que ver cómo pasa el tiempo. Parece que fue ayer cuando «Megarace» nos dejó vislumbrar las incalculables posibilidades del CD-ROM. Hoy, tan sólo dos años después, su segunda parte nos demuestra que 365 días en nuestro universo videomaníaco cunden como media década en otro ámbito tecnológico, a tenor de los enormes avances gráficos que despliega para crear una ilusión óptica en la que el más vulgar monitor de 14 pulgadas se transforma en unas gafas de realidad virtual.







El diseño de los decorados responde a una estética similar a la de una buena película de ciencia-ficción.

CRYO/MINDSCAPE
Disponible: **PC CD**
ARCADE

Si tenéis curiosidad por conocer qué se ha logrado en dos años de investigación y desarrollo en los campos de la imagen real digitalizada y la renderización al nivel del software de entretenimiento, no hace falta que busquéis un libro, en «Megarace 2» lo podréis averiguar. Comenzaremos por el espinoso tema de las secuencias filmadas con actores de carne y hueso. Olvidaos de la mala calidad de la imagen, la escasez de líneas de definición y los fallos en el refresco de pantalla. Poco falta para que creas estar viendo tu TV cuando aparece un indescriptible rostro que creías haber olvidado. Al ver que no puedes cambiar de canal comprendes que esa es la única diferencia con respecto a tu querida televisión. Lance Boyle se ha apoderado de tu monitor a pantalla completa y despliega su peculiar e hiriente estilo de presentación para contarnos las maravillas de su nuevo y excitante programa encaminado a ser el líder de audiencia. Sus poderes son: la jocosa personalidad de Lance, la hermosura e inocencia de la nueva azafata, y, sobre todo, la oportunidad de asistir en vivo y en directo a las masacres sin interrupciones publicitarias que ofrecen las carreras a muerte. Son una visión ultra-moderna de las carreras de cuádrigas de «Ben-Hur», con las diferencias en los vehículos a destrozar y en que no hay un circo máximo, sino seis, en forma de circuitos tan endiabladamente grotescos como enrevesados.

Excepcional tanto a nivel gráfico como en la forma de introducirnos en la atmósfera futurista

Una vez metidos casi a la fuerza en el papel de concursantes, tenemos 25.000 dólares para comprar y equipar el automóvil. Hay hasta 14 modelos y en la elección deben predominar más las prestaciones en velocidad punta que la suntuosidad de la línea.

El armamento es de una sencillez tan útil como su capacidad de devastación. Misiles guiados o de impacto, y minas y charcos de aceite para escarmentar a todo el que ose ponerse a nuestro rebufo. A la limitación en la cantidad de estas



Antes que tratar de tomar bien las curvas, hay que preocuparse más por disparar a los rivales y no recibir demasiados impactos.

municiones hay que sumar que los adversarios parecen tener arsenal ilimitado y por tanto habrá que gastar gran parte del dinero en reparaciones y chasis blindados.

GRÁFICAMENTE INIGUALABLE

La gran mejora que ha experimentado la digitalización de imagen real es muy simple si lo comparamos al de la renderización. Con un poderoso engine 3D, todo el escenario es renderizado en tiempo real. El asfalto, los decorados de los laterales de la pista, y los fondos ofrecen una imagen muy diferente a la que nos tienen acostumbrados los mapeados de texturas. No hay fundidos lejanos, nuestra vista abarca una profundidad de campo ilimitada y nos permite contemplar zonas del circuito muy alejadas de nuestra posición, con lo que ya no te encuentras la típica curva inesperada o ese obstáculo insalvable por culpa del maldito clipping. Además, la desaparición de los pixels nos hizo pensar que era alta resolución hasta que al ver la información de las pantallas comprobamos con asombro que era de 320x400. El resultado es una vertiginosa sensación de velocidad y la ilusión de estar en el interior de un torbellino de curvas con unos diseños de decorados tan brillantes que en el circuito de la fundición nos parece estar en el interior de un cuadro de H.R Giger. Para completar, los efectos de sonido y la banda sonora nos llevan hasta el límite de tensión que los medicos recomiendan no sobrepasar.





Rampas invertidas, curvas peraltadas y toda clase de obstáculos configuran unos recorridos de locura

DEFECTOS DE JUVENTUD

Pero si al hablar de los gráficos, «Megarace 2» va a ser la referencia del futuro, aún quedan cosas por pulir en esta novedoso estilo de crear un juego de coches totalmente por render. La más importante se refiere al movimiento. La conducción es demasiado mecánica, a veces parece estar predeterminada antes de que pulsemos las teclas. Los coches no ruedan por la pista, se deslizan. El control queda muy lejos de la variedad de un «Screamer» puesto que la frenada y los derrapajes son absolutamente inútiles ante la estrechez de la pista. Sólo hay que dedicarse a mantener apretado el botón de aceleración, ir tomando las curvas sin ninguna precaución y disparar.





La calidad de la renderización provoca una magnífica sensación de velocidad



La adicción no la produce la tensión de la conducción, sino la lucha por empujar en los adelantamientos y mantener a raya a todos los rivales cerrándoles el paso, poniendo minas y disparando los cohetes.

Desde luego, esto último no es poco y a muchos les provocará una jugabilidad incurable, pero a los que esperaban encontrar un Fórmula Uno galáctico tal vez les decepcione un poco.

Otro problema a solucionar es la ausencia de distintas vistas de cámara. Sólo hay un perspectiva desde la parte trasera del coche que pasa a un ángulo semi-cenital si circulamos en dirección contraria. Falta la más emocionante perspectiva subjetiva y la opción de repetición sólo graba los cinco últimos segundos.

A.T.I.

79

Crusader, No Regret

SIN PERDÓN

¿Existen los espías en el mundo del software? La respuesta parece evidente, sobre todo cuando tras varios meses sin instalar en nuestros discos duros nada que se pareciese a un arcade de perspectiva isométrica, surge la avalancha: «Gender Wars», «Syndicate Wars» o, por ejemplo, ahora, «Crusader, No Regret». Un arcade que deja en pañales la elevada violencia de su antecesor y entra en la particular leyenda de los adoradores de la acción sin contemplaciones.

ORIGIN
Disponible: **PC CD**
ARCADE

La incontrolable adicción del primer Crusader generó una legión de seguidores que han pedido a gritos la aparición de nuevas aventuras. Ante semejante venta asegurada, los programadores se han puesto a trabajar casi las 24 horas del día para tener a punto en un tiempo récord el objeto de deseo de tan ingente cantidad de futuros compradores. Se va a mantener la esencia global del programa original hasta tal punto que nos ha costado encontrar diferencias, con lo bueno que ello implica.

ENORMIDAD ES LA CLAVE

La primera coincidencia es obviamente el argumento, tan escueto y poco novedoso como conviene en un género donde no hacen falta excusas para masacrar. Todo lo que necesitáis saber –y algunos ni esoes que en el año 2.196 la Tierra está controlada por el Consorcio Económico Mundial. Y como siempre que una sola organización quiere dominar el mundo, surge la competencia, esta vez en forma de mercenarios denominados Crusaders. Como vais a ser uno de ellos, seguramente estaréis esperando que os expliquemos con la mayor exactitud posible las características de uno de estos tipos. Bien, pues son guerrilleros expertos en los sabotajes a gran escala. Su objetivo son las grandes estaciones, laboratorios, almacenes o cualquier otra clase de construcción de importancia estratégica que pertenezca al Consorcio. Hay cientos de pantallas interconectadas por ascensores de plataforma y puertas mecánicas que conforman cada uno de los múltiples niveles en los que se divide cada base a la que viajaremos para intentar la consecución de unos objetivos claramente especificados en el ordenador de conexión directa. Nada mejor que la perspectiva isométrica para abarcar el mayor campo de visión posible.

Quince armas y más de veinte movimientos para arrasar sin contemplaciones todo lo que se nos ponga por delante

El diseño y nivel de detalle de los sprites alcanzan un punto en el que se pueden apreciar, con toda perfección, hasta los reflejos.

El único impedimento inicial que se presentará a todo aquel que no



Las explosiones son de las más auténticas que hemos visto hasta ahora, por las diversas tonalidades del fuego y el destello que ciega la pantalla.



Esta desintegración es sólo un ejemplo de los tremendos FX visuales, que recrean, además, la vaporización, congelación y abrasión.

haya jugado nunca con un programa basado en la técnica Filmation será acostumbrarse al movimiento giratorio que permite la más absoluta libertad de desplazamiento. El fantástico nivel de detalle de los decorados vuelve a ser el pilar fundamental del programa. Tanto la resolución SVGA como al concienzudo trabajo de los diseñadores aseguran que cada elemento del decorado, por diminuto e irrelevante que sea, cobre vida propia en un entorno que brilla con luz propia por la enorme profusión de colores y el dinamismo creado por las 3D.

El éxito de las misiones dependerá del conocimiento exacto de las directrices, aunque primordialmente la pericia en el uso de las armas y la destreza en el fuego cruzado son las que os permitirán seguir en pie. Pero no todo es darle al joystick, también tendréis que examinarlo todo como si estuviérais en una aventura gráfica. Infinitos terminales e interruptores abrirán las puertas, desconectarán barreras láser y permitirán tomar el control de los robots adecuados para afrontar situaciones de combate masivo con la ventaja del armamento pesado y la resistencia de colosos de kevlar.





La perspectiva isométrica llega a su máxima expresión proyectando una violencia visual de extremado realismo





EFECTOS ESPECIALES DE CINE

Como ya es hora de ver qué hay de nuevo, empezaremos por decir que se ha aumentado más, y parecía imposible, la definición de los escenarios y de los sprites. Acabar con los personajes puede incluso herir nuestra sensibilidad, porque parecen tan vivos como nosotros. La renderización, y los más de 3.000 frames empleados para animar sus movimientos, son los datos que explican el realismo con el que nuestro personaje desenfunda la BK-16 "Crystallizer" Molecular Inhibitor y las 14 armas restantes que congelarán, asarán y vaporizarán lo que se ponga en el punto de mira. Sin olvidar las 21 maniobras de accion que es capaz de hacer en milésimas de segundo. La espectacularidad es sin lugar a dudas el punto fuerte del programa por las fotográficas explosiones que alteran visiblemente el estado de cualquier estructura.

Los efectos de sonido sacarán el máximo provecho a las tarjetas de sonido. Secuencias de vídeo a pantalla completa establecen el contacto necesario entre las misiones. Como la primera parte ya era casi perfecta, esta continuación mantiene ese espíritu, pero engalana gráficos y sonido hasta niveles realmente peligrosos.

A.T.I.

82

nunca... El precio es el de siempre.







Manager *Realismo hasta el último detalle*

Ahora el reto es aún más difícil y atractivo: la Copa Intercontinental será el objetivo, pero comenzando desde Segunda "B". Tus nuevas atribuciones: contratos, empleados del club (secretario técnico, fisioterapeuta, segundo entrenador, ojeador...), parking, tiendas del club en el estadio, seguros médicos...

Simulador 5.0 *la espectacularidad 3D, el campo virtual y la cámara móvil...*

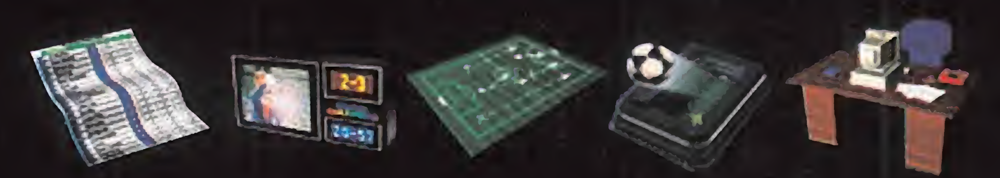





Los miles de animaciones nuevas son el menor de sus atractivos. Un campo virtual, la perspectiva 3D y la cámara móvil, para que veas los partidos desde el ángulo que desees, convierten al simulador 5.0 en el mejor del mercado. Con diferencia.

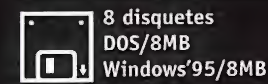


más información sobre PCFÚTBOL 5.0 en Infofútbol internet www.canaldinamic/infofut



MUY PRONTO A LA VENTA

Proximamente disponible en versiones "nativas" tanto para DOS como para Windows™95 aprovechando toda la potencia de la nueva tecnología DirectX™



8 disquetes
DOS/8MB
Windows'95/8MB

1 CD-ROM
DOS/8MB
Windows'95/8MB

Por sólo: **2.995** Ptas.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE



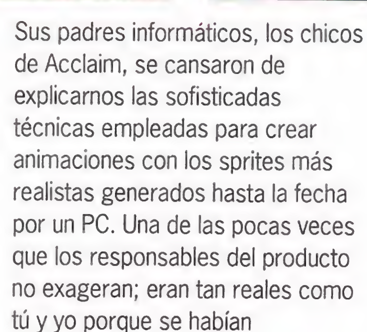
tel 91 658 60 08 *fax* 91 653 20 15 www.canaldinamic.es/dinamic

Mortal Kombat 1&2

Historia viva del PC

ACCLAIM
Disponible: **PC CD**
JUEGO DE LUCHA





Las dos primeras entregas de «Mortal Kombat» algunos las recuerdan como los primeros beat'em ups que demostraron el enorme potencial del PC en este campo. Es inevitable que la espectacularidad de los combates con actores reales digitalizados siga ofreciendo unos niveles de impacto y brutalidad que aún no hemos visto en otros juegos. Porque, por si alguien lo ha olvidado, recordad que las versiones domésticas de «Mortal Kombat» fueron el detonante de la batalla que se desencadenó contra la violencia en los videojuegos. Una serie que ahora ve recopilados los dos primeros en un CD, imprescindible para todos los que no hayan disfrutado de semejantes ejemplares de la lucha convertida en sano pasatiempo en una computadora.

Sus padres informáticos, los chicos de Acclaim, se cansaron de explicarnos las sofisticadas técnicas empleadas para crear animaciones con los sprites más realistas generados hasta la fecha por un PC. Una de las pocas veces que los responsables del producto no exageran; eran tan reales como tú y yo porque se habían digitalizado las tomas que se hicieron a expertos profesionales, realizando los más increíbles golpes, llaves y trucos de la índole marcial. A esto añadieron cientos de efectos especiales, entre los que se llevan la palma las explosiones de sangre, sin olvidar diversos rayos y estallidos de llamas que desembocan en una espiral de violencia ficticia indescriptible en los fatalities y babalities, más fáciles de realizar gracias a la implantación de los mandos de cuatro botones.

Este despliegue técnico hizo que la conversión a PC fuera la más fiel a la recreativa. Las únicas ventajas de la segunda parte son una mayor cantidad de personajes, una mejor depuración gráfica que corrobora esa impresión visual de que contemplamos alta resolución cuando en realidad es una sencilla VGA, y la transformación de una tarjeta de sonido de 16 bits en la mejor experiencia sonora.

En definitiva, una oportunidad inmejorable para conocer dos juegos de lucha míticos.

A.T.I.

Dos capítulos repletos de sensaciones fuertes, imprescindibles para quienes no hayan disfrutado aún de estos dos clásicos del género









Wipe Out 2097

De nuevo, éxito



Las importantes mejoras en la jugabilidad, justifican la comercialización de esta segunda parte

PSYGNOSIS
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

El equilibrio en las mejoras en cuanto a cantidad y calidad es el factor que suele determinar el éxito, fracaso o absoluta indiferencia que puede cosechar la secuela de un programa que haya gozado, en un momento determinado, del favor del público. Se nos antoja, a priori, que esta nueva entrega de las carreras de naves antigravitatorias es algo prematura y aprovecha el tirón de su predecesora, pero es justo reconocer que «Wipe Out 2097» ha logrado ese equilibrio.





Quizá más directo en sus planteamientos, la continuación del juego con que Psygnosis sorprendió al usuario coincidiendo con el lanzamiento de PlayStation en Europa, posee numerosas mejoras a nivel técnico, y en cuanto a variedad de opciones de juego, pero, sobre todo, cuenta con un factor fundamental, y es que ha mejorado bastante en la jugabilidad, en cuanto a respuesta de la nave, ya que, básicamente, las acciones posibles en el control son idénticas a las de «Wipe Out». Resulta brillante gráficamente, excepcional en su realización, aumenta el armamento disponible, y está dotado de pequeños detalles de calidad que mejoran las virtudes de «Wipe Out», y ocultan hábilmente sus escasos defectos; todo ello hace que «Wipe Out 2097», sin ser, en absoluto, novedoso ni innovador, ofrezca un conjunto de alto atractivo al usuario.



Pero siempre quedará «Wipe Out» en el recuerdo. Y precisamente la absoluta falta de originalidad en la idea básica es el mayor lastre que esta secuela puede arrastrar. Algo que realmente poco tiene que ver con la acción, pero que ahí está.
En definitiva, el sello de excepcional calidad de Psygnosis.

F.D.L.





NHL Hockey 97



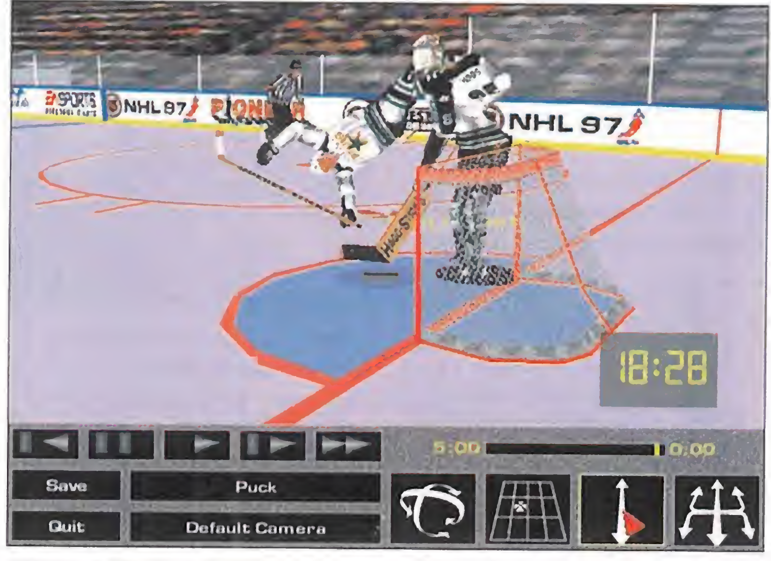
MAGIA SOBRE HIELO

Siempre evitamos los prejuicios cuando nos disponemos a examinar un nuevo juego con nuestra implacable lupa, pero Electronic Arts cada vez nos lo pone más difícil. Es tal la magnitud del bagaje de la compañía que casi no hace falta mirarlo; seguro que es una maravilla. Y aunque sabíamos que en la nueva versión de su simulador de hockey hielo nos íbamos a encontrar con una evolución del "Virtual Stadium" y la alta resolución... lo que hemos visto resulta casi increíble.





«NHL 97» nos demuestra que no existen límites para EA en la simulación deportiva. Simplemente, un 10 en realismo



El Virtual Stadium despliega todo su poder en las repeticiones de la jugada, donde podremos desplazarnos con total libertad moviendo el ratón.







ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD**
SIMULADOR DEPORTIVO

En el ridículo tiempo que son doce meses EA ha sido capaz de dar a luz algo que sobrepasa la barrera de la actualización para convertirse en un juego nuevo por la gran cantidad de mejoras que incorpora. Nos ha impresionado, pero tampoco es de extrañar. Teniendo en cuenta que en Canadá, la patria del grupo de programación, el deporte rey es el hockey hielo, ya os podéis hacer de una idea de las ganas que le han puesto al proyecto. Y cuando se trabaja con conocimiento y convencimiento sólo pueden crearse obras maestras.

MÁS VIRTUAL STADIUM

Las nuevas prestaciones que aporta "Virtual Stadium" son una suavidad de seda en los movimientos de cámara, con una mucho más adecuada elección de los enfoques. Durante el partido, podemos elegir entre 6 cámaras: dos en el techo que ofrecen perspectivas cenitales a diferente altura, dos más situadas dentro de la cancha con un sistema de seguimiento de la acción, y las dos últimas colocadas en los graderíos laterales. Lo mejor es activar la cámara EA para que sea el ordenador el que controle la realización televisiva cambiando a la cámara más adecuada a cada posición, ya que metidos en pleno combate por llevar el disco hasta la portería contraria, si no hay ni tiempo para evitar los mamporros, aún menos lo hay para tener que preocuparse por las vistas.

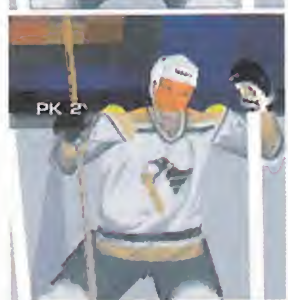


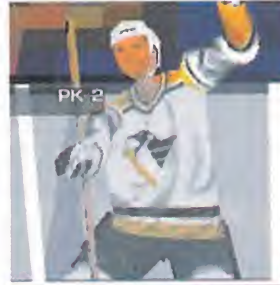




La velocidad del disco llega a ser tan elevada que a veces se pierde de vista, pero con la cámara EA podremos evitar las acciones fuera de cuadro.











Estos son, probablemente, los modelos 3D más realistas que existen en un juego. Los rostros llegan a ser totalmente expresivos, y todas las animaciones incluso mejoran su base real.

Para distinguir con mayor facilidad el disco, ha sido enmarcado con una pequeña transparencia y se ha efectuado una especie de mipmapping para difuminar las texturas del hielo

Esta cierta inutilidad del sistema virtual cuando el juego está en vivo es la razón que ha provocado un importante avance justamente donde mejor partido se le puede sacar, en las repeticiones. La definición más aproximada es entenderla como un nuevo concepto de realidad virtual. Esto que suena tan fuerte es el fiel reflejo de lo que supone la cámara-ratón. Tal nombre compuesto se deriva de ser una cámara manejada con el movimiento del ratón. Lo primero es situar el cursor sobre el jugador o la zona que queráis examinar casi al microscopio. Después, sólo con dejar el puntero encima de los iconos de giro envolvente, zoom o dirección, lograréis con el desplazamiento del ratón manejar la cámara de una manera que os creará la sensación de que estáis dentro de la cancha con una cámara al hombro.

SPRITES HUMANOS

Y es gracias a este indescriptible engine 3D, por el que más de un realizador de TV vendería su alma al diablo, lo que nos revela el más asombroso, impactante e increíble efecto gráfico que hemos visto en mucho tiempo. Se resume en cuatro palabras: ya no hay sprites. Entonces, ¿qué son los jugadores? Pues ¡son ellos, los jugadores! ¡Están ahí dentro!

Las antes pixeladas caras de los jugadores han sido sustituidas por la digitalización del rostro de sus respectivos modelos humanos, con lo que los sprites pasan a ser replicantes capaces de transmitirnos, con la más realista animación jamás creada, toda la ruda belleza que despliegan los movimientos y acciones de los profesionales de hockey sobre hielo. La última generación de "Motion Capture" es capaz de ofrecer más de 40 fps en un Pentium a 120. Y a esta técnica se la ha unido un nuevo miembro en la familia de la animación 3D, el "Motion Blending", que evita los saltos bruscos entre las fases del movimiento para hacernos creer que lo que manejamos tiene vida propia. Una sensación de humanidad refrendada por los elevados niveles de inteligencia artificial que generan un comportamiento en la cancha muy verídico.

TODO REALISMO

No somos Biblias del hockey hielo, pero en nuestra relativa ignorancia sí nos atrevemos a afirmar que en cuanto a opciones y estadísticas no falta nada que un forofo pueda desear. Los menús son tan agresivos como corresponde a este deporte y la música no es que sea machacona, es que te aplasta. Podría ser la banda sonora del próximo «Terminator». Y ya que hablamos de cine, aprovecharemos para decir que los efectos de sonido son dignos de los laboratorios Skywalker y están codificados en Dolby Surround. Sólo lo queda por deciros que es la primera vez que nos lo pasamos bomba jugando a un deporte prácticamente desconocido.

A.T.I.



Bud Tucker in Double Trouble

Retorno a la aventura clásica

MERIT STUDIOS
Disponible: **PC CD**
AVENTURA

Un tanto agobiados y cansados por el derroche técnico visual y sonoro que exhiben las aventuras actuales, no deja de ser gratificante que de vez en cuando aparezca una que se ajuste a los moldes más clásicos del SCUMM, los escenarios planos y los gráficos simpáticos realizados a mano. Ni «Touché» hace ya algunos meses, ni «Bud Tucker in Double Trouble» ahora, alcanzarán la notoriedad de «Monkey Island» o «Maniac Mansion», pues para el sentir general, aquella época ya acabó y ahora priman otro tipo. Pero la aventura clásica es intemporal, y sus adeptos son muchos por nostalgia, gusto por la sencillez, o preferencia de la aventura en sí por encima de los gráficos renderizados que exigen máquinas de ensueño.
Merit apuesta sobre seguro con «Bud Tucker», a sabiendas de la aceptación que tendrá entre los aficionados una aventura larga, con una buena dosis de humor y no excesivamente difícil. El manejo es conocido, con un interfaz que no es ni bueno ni malo, la realización agrada en todos sus aspectos, y los textos y voces en castellano lo hacen comprensible.

80



Sin complicarse, Merit resucita el gusto por la aventura clásica de calidad, todo humor y detalles simpáticos, y con la plenitud adictiva de siempre



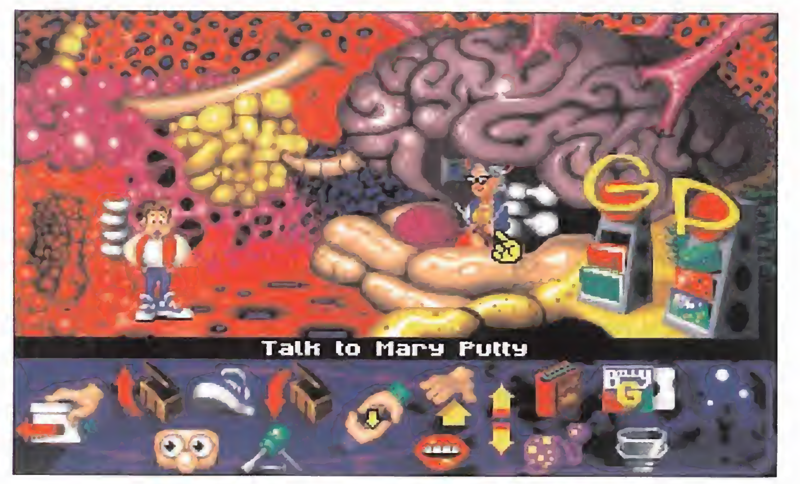




Como aspecto negativo a reseñar tendríamos las pausas continuas producidas al cargar voces y textos de conversaciones desde el CD, pero incluso eso se puede solucionar seleccionando otra instalación en disco duro de las cuatro posibles que tiene.
Arrancar el juego y vernos inmersos en una aventura que nos divierte con sus puzzles, chistes solapados, y bien tramada historia, es todo uno. Es como si hubiésemos dado un agradable salto en el tiempo a los orígenes de la aventura.
Siempre habrá alguien a quien no le guste por su falta de avances técnicos, excesiva linealidad, o candorosa sencillez, pero no podrá negar que encierra la misma esencia aventurera, lo que no es poco.

C.S.G.





IMBATIBLES EN EL AIRE



PC FLIGHT FORCE PRO
JOYSTICK ANALÓGICO DE 4 BOTONES

A.T.F.
Jane's
TRADUCIDO AL CASTELLANO

TUS MEJORES ARMAS PARA LOS MEJORES SIMULADORES



PALANCA DE CONTROL
PC WEAPON FIRE FLIGHT FORCE
SISTEMA DE CONTROL DE ARMAMENTO



- PALANCA DE CONTROL PARA IBM PC Y COMPATIBLES.
- DISPOSICIÓN ERGONÓMICA DE LAS TECLAS.
- NUEVE TECLAS DE FUNCIÓN.
- CONTROLADOR DE DISPARO PROGRAMABLE Y SISTEMA DE CONTROL DE LA ACELERACIÓN.
- MEGAZOOM PERMITE TOTAL COMPATIBILIDAD CON CUALQUIER JUEGO FUTURO.
- DISPARO AUTOMÁTICO PROGRAMABLE CON DOS VELOCIDADES POR CADA BOTÓN DE DISPARO.
- LA MEMORIA DE REFUERZO RETIENE LAS ÚLTIMAS TECLAS PROGRAMADAS.
- COMPATIBLE CON CONECTORES DE TECLADO DE 5 PINES (NO INCLUYE ADAPTADOR).
- PANEL DE INDICADORES LED PARA REFLEJAR EL ESTADO DE LA PALANCA.
- CONTROL DE AJUSTE DE LA TENSIÓN.
- SÓLIDA BASE METÁLICA CON AMPLIA VENTOSA PARA MAYOR ESTABILIDAD.



Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Screamer 2



NUEVOS DESAFÍOS

Que la segunda parte del exitoso «Screamer» iba a ser el mejor arcade sobre ruedas jamás pilotado por los adictos al volante, era algo que teníamos más que claro. Lo esencial era averiguar qué serían capaces de hacer en Graffiti para convencer a todos los que descargamos litros de adrenalina pisando a tope el acelerador, que tendríamos que llegar a jubilar, de forma anticipada, un programa que tan imparables grandes momentos nos ha hecho pasar, y otorgar a su próximo descendiente la exclusiva de nuestro entretenimiento sobre ruedas.



GRAFFITI/VIRGIN
Disponible:**PC CD**
ARCADE

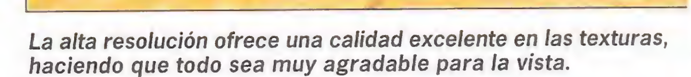


Con una resolución de 640x480 puntos de definición y una paleta de 65.000 colores, os podemos asegurar que la presencia gráfica de «Screamer 2» es la más espléndida que hemos visto desde «Need for Speed». El gran margen de la gama de tonalidades provoca un efecto corrector de gran parte de los defectos que conlleva el mapeado de texturas. En «Screamer» se notaban demasiado los texels, aún en resolución SVGA. En su sucesor, prácticamente desaparecen al poder usar más variedad y cantidad de tonos, lo que conlleva que la vista ya no sea tan sensible a las diferencias entre los colores y se difuminen los márgenes de los texels, aumentando enormemente la capacidad del antialiasing. No es tan complicado, lo saben hasta los estudiantes de primero de pintura, y la diferencia salta a la vista si arrancamos la versión de 256 colores después de jugar un buen rato con la de miles. Esta catarata de colores construye el incontable número de elementos del decorado con tal precisión y detalle que, por primera vez, no parecen estar pegados a los inaccesibles márgenes de la pista con el fin de aumentar la sensación de velocidad del coche, sino que nos llaman la atención tan intensamente que nos pegaremos más de un trompazo por apartar los ojos del

En un año con una cosecha tan excelente –«GP2», «Megarace 2»–, llega otra segunda parte que es toda una muestra de afán de superación

La gran gama de colores provoca un efecto corrector de los defectos del mapeado de texturas



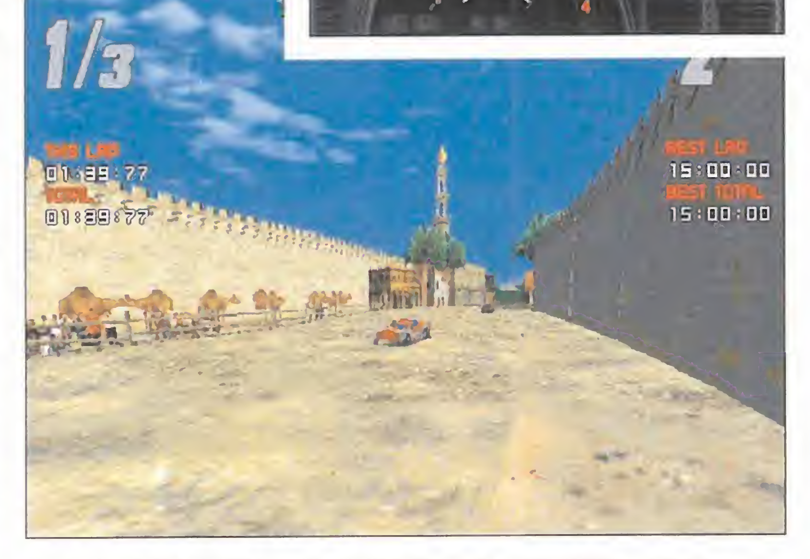


La alta resolución ofrece una calidad excelente en las texturas, haciendo que todo sea muy agradable para la vista.



Las distintas superficies sobre las que correréis os obligarán a ir continuamente de lado a lado.





La cámara del circuito proporciona imágenes increíbles en las que podréis observar los desperfectos en las carrocerías.

asfalto. Las casas y colinas del circuito de Inglaterra, las esfinges y tiendas del zoco en Egipto, los árboles y puentes de Colombia y los enormes rascacielos de California son un espectáculo sin igual en un género en el que hasta ahora lo más importante se dirigía exclusivamente a la pista y a los coches.

Los escenarios siguen teniendo vida porque de nuevo sale el famoso helicóptero que a más de uno le dio un susto de muerte en la primera parte, o de repente entras en un remolino de papeles y pasas por al lado de diversos objetos del decorado con una animación asombrosa.

Para mejorar el procesamiento se siguen empleando sistemas de generación parcial de los objetos según el campo de visión, como el clipping, pero ahora el código ha sido depurado y no se produce la extraña sensación de que todo va creciendo desde el suelo por doquier.

El incremento del número de colores también ha permitido a los programadores de Graffiti regalarnos unos coches tan bien hechos, que incluso van mostrando en el chasis los devastadores efectos de los choques. Unos impactos que podréis ver, sin perder ni un ápice de brutalidad, desde la cámara del circuito que va siguiendo el coche que tengamos seleccionado, con toda clase de enfoques y movimientos de cámara. A esta extraordinaria innovación hay que añadir las perspectivas ya conocidas desde el interior del vehículo, con o sin cuadro de mandos, desde la parte trasera y la que mira hacia el capó delantero.

SIMULADOR DE RALLIES

Cuando aún no estábamos repuestos del impacto visual del programa, llegó lo único que nos faltaba: una nuevo estilo en la conducción. Si sois aficionados al mundo de los rallyes, éste es vuestro simulador. Sí, es un arcade, pero la semejanza en la forma de desplazamiento de los coches es tan parecida a la que hemos visto controlar con mano maestra a Carlos Sainz que, por ahora, «Screamer 2» es la mejor forma de desahogar la envidia que sentimos algunos cuando vemos correr a estos magos del volante sobre superficies tan resbaladizas. Además de condiciones atmosféricas cambiantes y carreras nocturnas, existe un menú de configuración en el que podremos establecer los valores del ángulo de giro de la dirección, la potencia de los frenos, la clase de neumáticos y su presión y la torsión de las suspensiones. No es que sea como el «F1 GP», pero no está nada mal para tratarse de un arcade. Los contravolantes y los derrapes son la única forma de entrar en las cerradísimas curvas que imperan en cada uno de los seis circuitos, y de evitar ser atropellado por el tropel de coches que el ordenador maneja con una inteligencia artificial de simulador de ajedrez. ¡Hay que ver la mala uva que tienen esos malditos trastos!

Lo menos sorprendente, en relación a su anterior versión, ha sido el sonido, porque como no inventaran un procesador de 16 canales sería difícil mejorar los efectos digitalizados en estéreo que te hacen volver la cabeza al escuchar lo que se te viene encima. La música da toda la caña necesaria para pisar el acelerador a fondo y no soltarlo ni por asomo.

A.T.I.



Hellbender

Ficción sin ciencia

TERMINAL REALITY/ MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN95)**
ARCADE

Ni que se presente como una increíble historia de ciencia ficción –creada por Geoff Miller–, ni siquiera la narración de Gillian Anderson –Scully en «Expediente-X»–, ni por supuesto su complementariedad con el joystick –también de Microsoft– Sidewinder 3D Pro, consiguen que «Hellbender» deje de ser la inevitable continuación del polémico «Fury3».

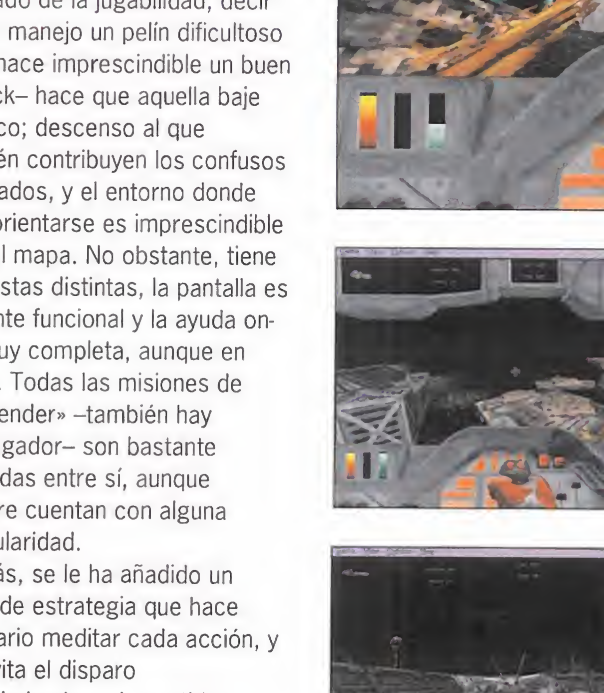
Por tanto, tenemos un matamarcianos realizado en 3D mediante el API Direct3D con toda suerte de argucias gráficas –sombreados, texturas, etc.– para crear un entorno planetario futurista, tanto en interiores como exteriores, medianamente creíble. Pero a menos que usemos una aceleradora y un equipo potente, –por encima de Pentium 150– tendremos que soportar el pixelado de la baja resolución, o la lentitud del generado en la alta, que se pretende ocultar oscureciendo sistemáticamente los decorados. La calidad gráfica de los mismos –y de los enemigos– es pasable en cualquier resolución, aunque los efectos visuales dejen mucho que desear.

60

Centrándonos en el apartado de la jugabilidad, decir que el manejo un pelín dificultoso –que hace imprescindible un buen joystick– hace que aquella baje un poco; descenso al que también contribuyen los confusos decorados, y el entorno donde para orientarse es imprescindible usar el mapa. No obstante, tiene tres vistas distintas, la pantalla es bastante funcional y la ayuda on-line muy completa, aunque en inglés. Todas las misiones de «Hellbender» –también hay multijugador– son bastante parecidas entre sí, aunque siempre cuentan con alguna particularidad.

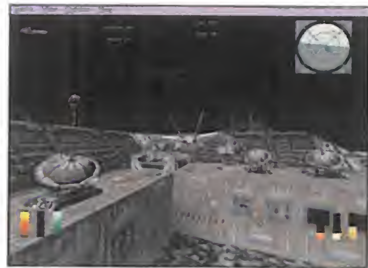
Además, se le ha añadido un toque de estrategia que hace necesario meditar cada acción, y que evita el disparo indiscriminado y sin sentido, aunque sin alejarse de su básica concepción arcade.

C.S.G.







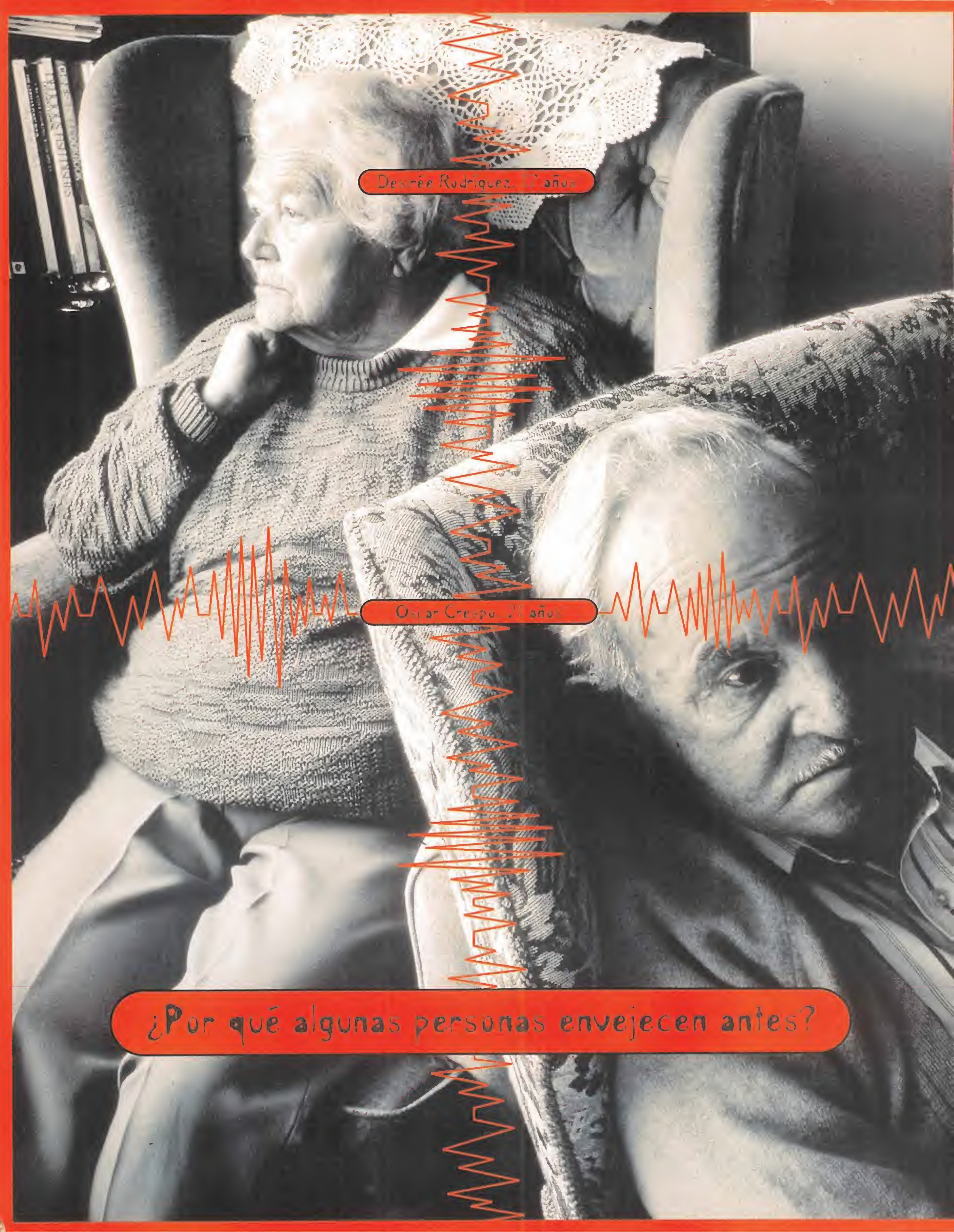


Microsoft desaprovecha una buena oportunidad de superar su antiguo «Fury3», realizando un arcade que se queda atascado en sus propias carencias de realización técnica y jugabilidad








Desirée Rodríguez
Oscar Crespo
¿Por qué algunas personas envejecen antes?

Indiana Jones y sus Aventuras de Despacho

Un ratito con Indy

LUCAS ARTS
Disponible: **PC (WIN 3.1 Y 95)**
MINI-AVENTURAS DE DESPACHO



Menuda sorpresa la que nos tenían reservada los chicos de LucasArts. Indy regresaba a nuestras pantallas, con más aventuras, pero de una forma un tanto especial. Nada de las complejas historias, que tardan horas y horas en resolverse, a las que hasta ahora nos tenía acostumbrados el héroe del látigo. Ahora se trata de resolver no una, sino prácticamente infinitas y genuinas aventuras de Indiana Jones, en un tiempo estimado de una hora para cada una de ellas. Y todo ello contenido en un sólo disquette de alta densidad, en plena era del CD-ROM y en perfecto castellano. ¿Qué es esto? ¿Una tomadura de pelo, o un nuevo y revolucionario concepto de entretenimiento instantáneo? Como habréis podido suponer, y más tratándose de una compañía como LucasArts, y de un personaje como Indiana Jones, nos decantamos por lo segundo. La idea da resultado: todos los ingredientes de las aventuras clásicas de Indy –diálogos, puzzles, objetos, armas y acción– están condensados en estas pequeñas aventuras. El secreto reside en un sistema ideado por LucasArts el cual, a modo de base de datos, mezcla diferentes argumentos, personajes, mapeados, objetos y todo cuanto forma parte de una aventura clásica, cada vez que comenzamos una nueva partida, lo que significa que cada juego es distinto al anterior. Todos, eso sí, tienen algunas cosas en común, como por ejemplo el cómodo e intuitivo interface creado para la ocasión. Con un par de clics de ratón podemos guiar a Indy a través de las llanuras y selvas sudamericanas, y realizar todas las acciones necesarias para terminar cada partida, y siempre bajo una perspectiva cenital. Indy tendrá que recorrer un mapeado cuya extensión podemos modificar. Todo con una simpleza de planteamientos asombrosa sólo comparable con lo adictivo y divertido de cada partida.





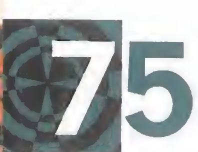
Se trata de resolver no una, sino prácticamente infinitas y genuinas aventuras de Indiana Jones

Lo que parece claro es que LucasArts acaba de inaugurar un nuevo género de videojuegos. Lo podríamos bautizar como "Aventuras para un rato", y es que «Indiana Jones y sus Aventuras de Despacho» está concebido como un juego para un rato, entre trabajo y trabajo. ¿Será por eso que tiene una tecla rápida para ocultarlo en el escritorio?

F.J.R.

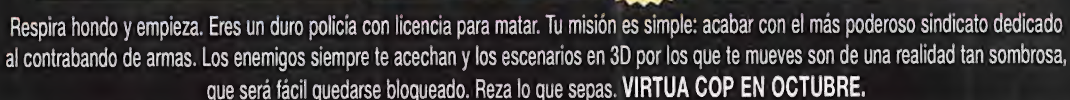






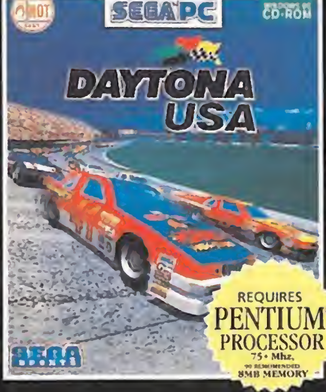






Respira hondo y empieza. Eres un duro policía con licencia para matar. Tu misión es simple: acabar con el más poderoso sindicato dedicado al contrabando de armas. Los enemigos siempre te acechan y los escenarios en 3D por los que te mueves son de una realidad tan sombrosa, que será fácil quedarse bloqueado. Reza lo que sepas. **VIRTUA COP EN OCTUBRE.**

Conversión directa de la máquina recreativa original • Gráficos poligonales con texturas y zooms de cámara • 3 impresionantes escenarios con diferentes niveles de dificultad • Instalación Plug and Play • Modo de dos jugadores para combatir el crimen en equipo.



Piénsatelo dos veces antes de empezar. Porque a más de 300 Km. por hora, te verás sumergido en la más arriesgada carrera de Nascar que jamás hayas imaginado. Y no pierdas de vista tu retrovisor. Porque cuando empieces a ganar posiciones, tu coche puede estar tan machacado... que acabarás en boxes.

DAYTONA U.S.A. EN NOVIEMBRE.

Conversión directa de la máquina recreativa original • Gráficos poligonales y texturizados que te harán sentir toda la emoción del Nascar • Desarrollado por AM #2, la mítica división de programación de Sega • Instalación Plug and Play • Choques, derrapes, vuelcos, entradas en boxes... ¡Es lo más cercano a la realidad!







Si existe una misión imposible... es esta. Eres un cazador y te has quedado sólo porque acaban de fulminar a tu compañero. Y en ese estado de desesperación, presencias una terrible batalla entre dos jinetes a lomos de sus dragones. Uno de ellos cae herido de muerte y te hace heredero de su última voluntad: nada más y nada menos que salvar el mundo. Que la fuerza, la moral, la suerte y la providencia... te acompañen. **PANZER DRAGOON EN DICIEMBRE.**

Cuatro ángulos de cámara que te permiten cubir 360 grados de visión reales en tiempo real • Arcade de acción repleto de enemigos y que transcurre por escenarios hiperreales • Gráficos poligonales y texturizados totalmente tridimensionales • El título con el desarrollo más cara de la historia de los videojuegos ya disponible para tu PC• Instalación Plug and Play.





www. sega-europe.com

F-22 Lightning II

ESPECTÁCULO PARA TODOS

Ya lo tenemos aquí. Todas las expectativas de este juego se ven cumplidas... o casi todas. Este simulador de vuelo entra de lleno en el mundillo presentando los mejores gráficos vistos hasta la fecha, aunque su modo de simulación no es todo lo perfecto que se esperaba. Aun así, el primero de los F-22 ya está aquí... ¡por fin!



NOVALOGIC
Disponible: **PC CD (DOS, WIN95)**
SIMULADOR DE COMBATE

A primera vista «F-22 Lightning II» es espectacular. El nuevo producto de Novalogic se hace ver interesante. Ya sorprendió en su momento con los gráficos de «Comanche», y ahora lo hace con «F-22 Lightning II».

LA PRIMERA IMPRESIÓN

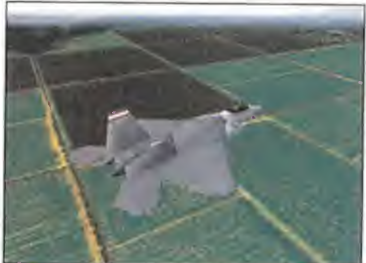
Desde el principio entramos en un menú típico de simulador. Dentro de las misiones de acción inmediata encontramos el editor de misiones, pudiendo definir las condiciones de ataque y número de aliados y de los aviones enemigos, además del terreno y las condiciones de luz.

Lo primero a hacer es ponernos a volar de inmediato...

... Lo segundo es alucinar con los gráficos de «F-22 Lightning II». Gráficamente todo, absolutamente, todo es perfecto. La representación del terreno –acantilados, montañas, ríos...–. La luz, en función del momento del día, es perfecta, desde un amanecer que hace caer la baba, hasta volar en pleno atardecer. Es un espectáculo contemplar estos terrenos que, creemos, son los mejores vistos hasta la fecha. Evidentemente, si el terreno está así de bien representado, los elementos que por él circulan, como aviones y demás vehículos, no se quedan atrás. Y, en especial, la



La representación fiel de todos los terrenos hace que nos parezca que es todo tan real como la vida misma.



representación del F-22 es increíble. Nunca habíamos visto nada igual, equiparándose y hasta mejorando al «EF2000» y al «AH-64D Longbow». El F-22 es perfecto, variando su diseño incluso en función a la dirección de la fuente de iluminación. El resto de los aviones no están tan cuidados, pero aún así están realizados de cine.

En cambio, nos decepciona un poco la extraña representación del

El modo de vuelo no alcanza la calidad esperada y hace del «F-22 Lightning II» un buen arcade del cielo, con muchas dosis de simulación y escaso realismo en múltiples detalles

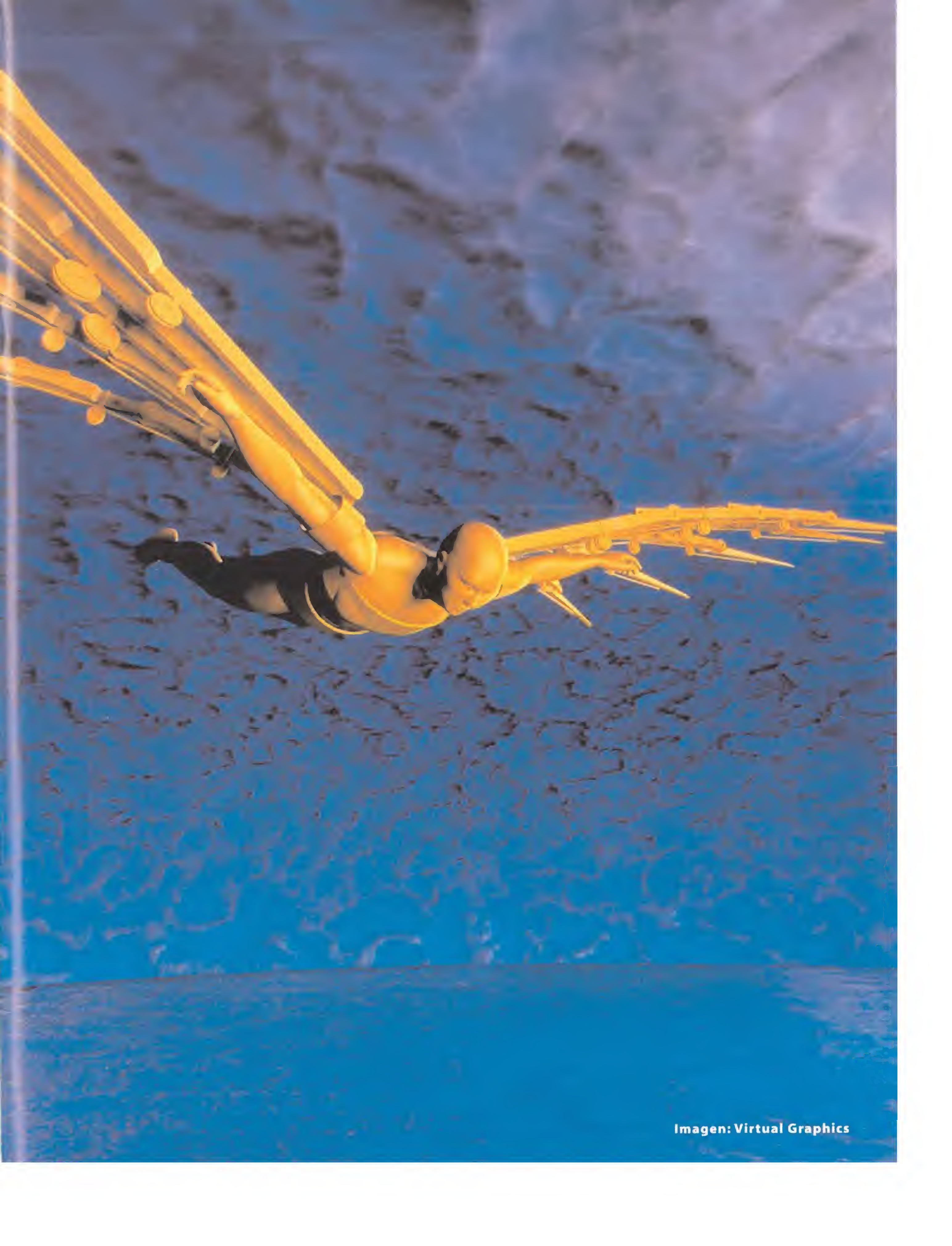


ART FUTURA 96

ROBOTS & KNOWBOTS

Según nos vamos adentrando en ese universo VIRTUAL del otro lado de la pantalla, lo vamos poblando de elementos muy semejantes a los construídos previamente en este mundo que llamamos REAL.
Los KNOWBOTS son nuestros nuevos ROBOTS VIRTUALES >>> Herramientas, alter-egos + réplicas que recorren y recorrerán la red, como la sangre nuestras venas.
= Somos seres sin principio ni fín >>> Igual que nuestros sueños.
Como alguien dijo: "Realidad... vaya concepto!".

Montxo Algora


Imagen: Virtual Graphics


Mi escultura investiga el movimiento y
comportamiento primitivo del cuerpo humano
y crea las metáforas de la condición humana.
Chico MacMurtrie





Imagen / Image: Lisa Slates

ART FUTURA SHOW 96

El Art Futura Show es la selección internacional de los mejores trabajos de animación por ordenador y efectos digitales.

Extra - Ken Ishii
Kouji Morimoto

Música
Ken Ishii
Director y Animador Jefe
Kouji Morimoto
Productor Ejecutivo
Renaat Vandepapeliere
Director Artístico
Ikuo Koseki
Imágenes Generadas por Ordenador
Hiroaki Ando

El vídeo de "Extra", el single de Ken Ishii, es un claro ejemplo de la animación japonesa, creada por el destacado director japonés Kouji Morimoto. En Occidente, a este tipo de animación se le suele denominar "manga". Esto no es del todo correcto. Los japoneses utilizan el término "anime" en vez de "manga" para describir cualquier tipo de animación por celdas.



Dutch Nelson, Galaxy Guy
Bruce Pukema

Animación, Producción, Dirección
Bruce Pukema, Ronin Animation

Esta historia imita a los seriales de suspense de los 30 y los 40. Dutch Nelson es un cincuentón, cabeza de una familia disfuncional. Gran soñador despierto, se esconde en su vida de fantasía buscando escapatoria a un matrimonio no muy feliz. Y entonces ocurre el ubicuo accidente cósmico. Dutch se ve transportado a través de una brecha en el tiempo a un universo paralelo. Un efecto secundario de este transporte porporciona algunos poderes sobrehumanos a Dutch. Su llegada es confundida con la del esperado "Heroe de Leyenda". Un héroe que ha de liberar a las masas oprimidas de la tiranía del malvado Archiduque. Su ego, sus superpoderes y la oportunidad de vivir alguna de sus fantasías llevan a creer a Dutch que podría ser el verdadero "Heroe de Leyenda".



Cycles
Lisa Slates

Animación
Lisa Slates
Música
James Culley
Lisa Slates
Producción
University of Cincinnati, DAAP Computer Graphics Center

Estos ciclos de animación se mostraron originalmente en una video instalación de cinco monitores, creando un entorno sonoro con múltiples capas. La naturaleza continua de los bucles de ciclos de animación imita al contenido de las piezas individuales, lo que funciona como una metáfora para toda una gama de relaciones interpersonales inescapables.

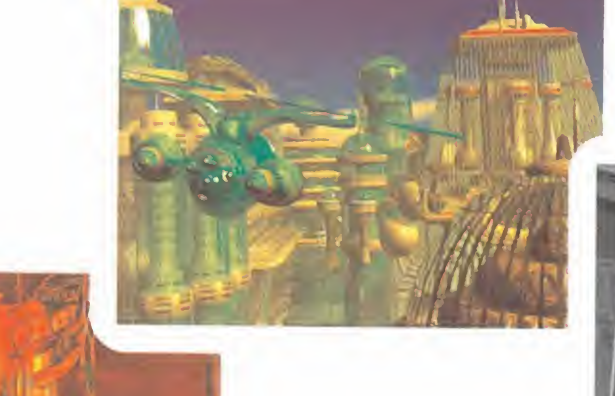


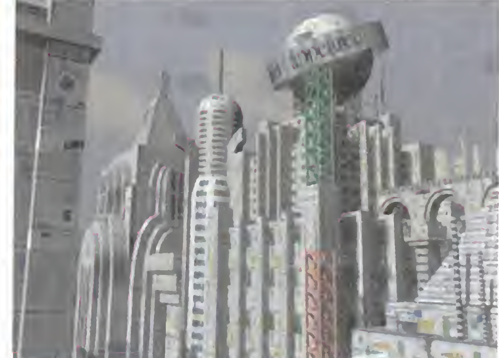
Satoshi Kitahara

Productor, Animador y Director
Satoshi Kitahara
Música
H. Kawada

Hace dos años que comencé a crear con Softimage 3D y los gráficos que pueden ver son el resultado de mi reciente intento de aventurarme en el realismo de la iluminación y los efectos de partículas. Llevó un tiempo conseguir estos efectos utilizando solamente Softimage 3D. Pienso incorporar tanto Mental Ray como el software de Partículas para crear la próxima animación.





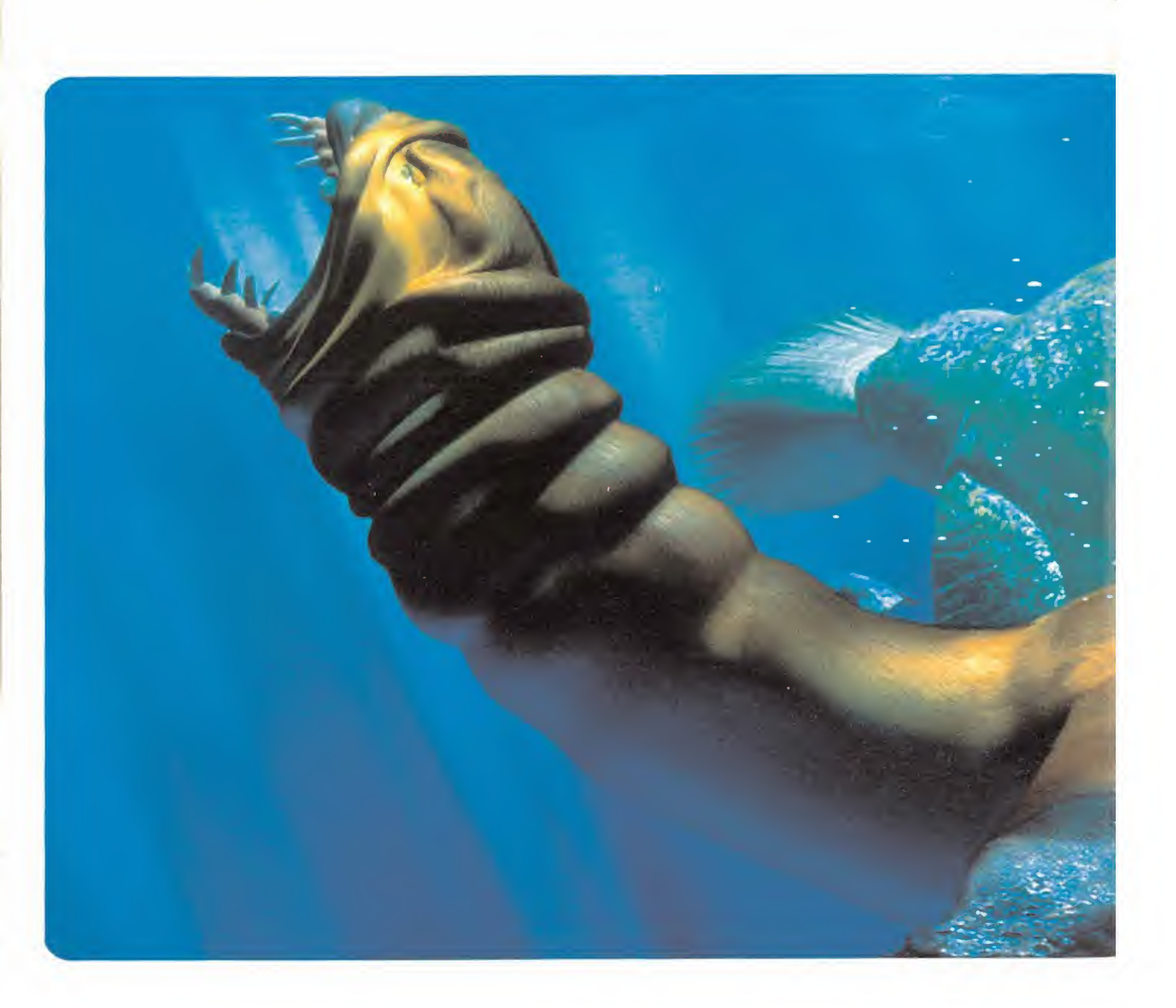




Krakken
Ex Machina

Productor
Xavier Nicholas
Director:
Jerzy Kular
Director Artístico
Jean-Francois Henry

Krakken nos transporta a veinte millones de años en el futuro... Basada en la visión de la futura vida submarina del científico británico Dougal Dixon, esta obra en 3D muestra a las criaturas de nuestros futuros océanos: la madre Krakken gigante, su familia y las aventuras del bebé Krakken, nuestra mascota.





Citées anterieures - Bruges
Mikros Image

Autor y Director
Christian Boustani
Arte Digital
Alain Escalle
Diseñador Musical
Cécile Le Prado
Edición
Franck Magnant

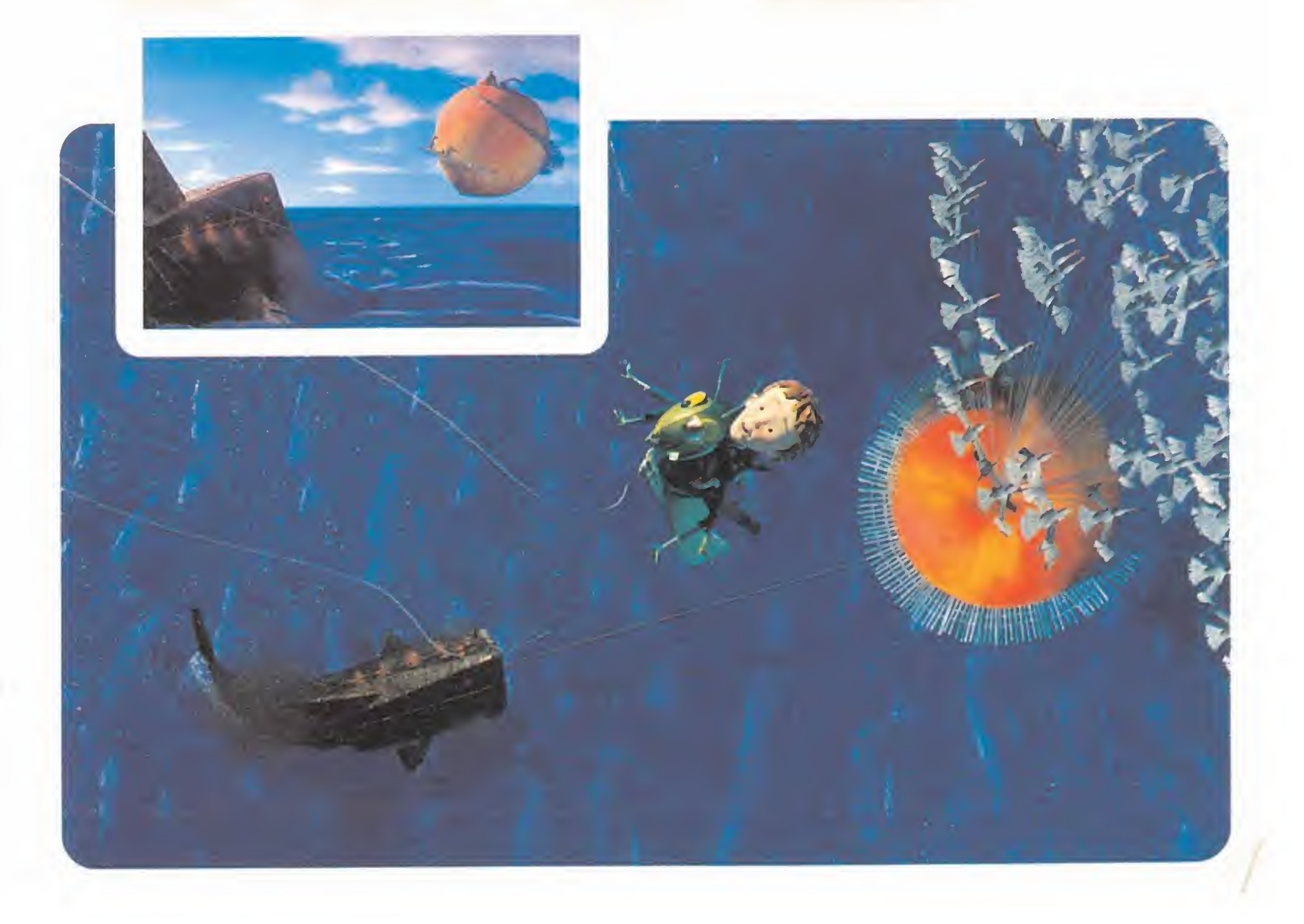
Brujas, en la Edad Media la Venecia del Norte, encerrada entre la tierra y el mar y acuciada por las desgracias del tiempo. Plagada de desastres naturales y sus calamidades interiores, y enfrentada al declive, la ciudad lucha por alcanzar al Renacimiento... En el corazón de esta ciudad trabaja un pintor, un inspirado alquimista en busca de nuevos materiales. Mezcla su aliento con aceite y pigmentos, condensa color y luz, transparencia y solidez. El secreto que descubre de las pinturas al óleo ofrecerá inmortalidad a la ciudad. Esta obra nos muestra la Edad media bajo la imaginativa mirada de los Maestros Flamencos y no se limita a una fiel reconstrucción del hecho histórico. Muestra un mundo de fantasía que combina la leyenda y los rituales populares y religiosos mientras que a la vez crea una historia, buscando un significado y reconectando la fantasía con la realidad, lo verdadero con lo no tan verdadero.



James and the Giant Peach
Sony Pictures Imageworks

Efectos Especiales
Scott E. Anderson
Efectos Visuales
Mickey McGovern
Infografía
Jerome Chen

Hemos presentado la secuencia del ataque del tiburón de la película de Walt Disney "James y el Melocotón Gigante". La secuencia muestra la animación producida por Imageworks en combinación con animación tradicional de Skelington Productions.

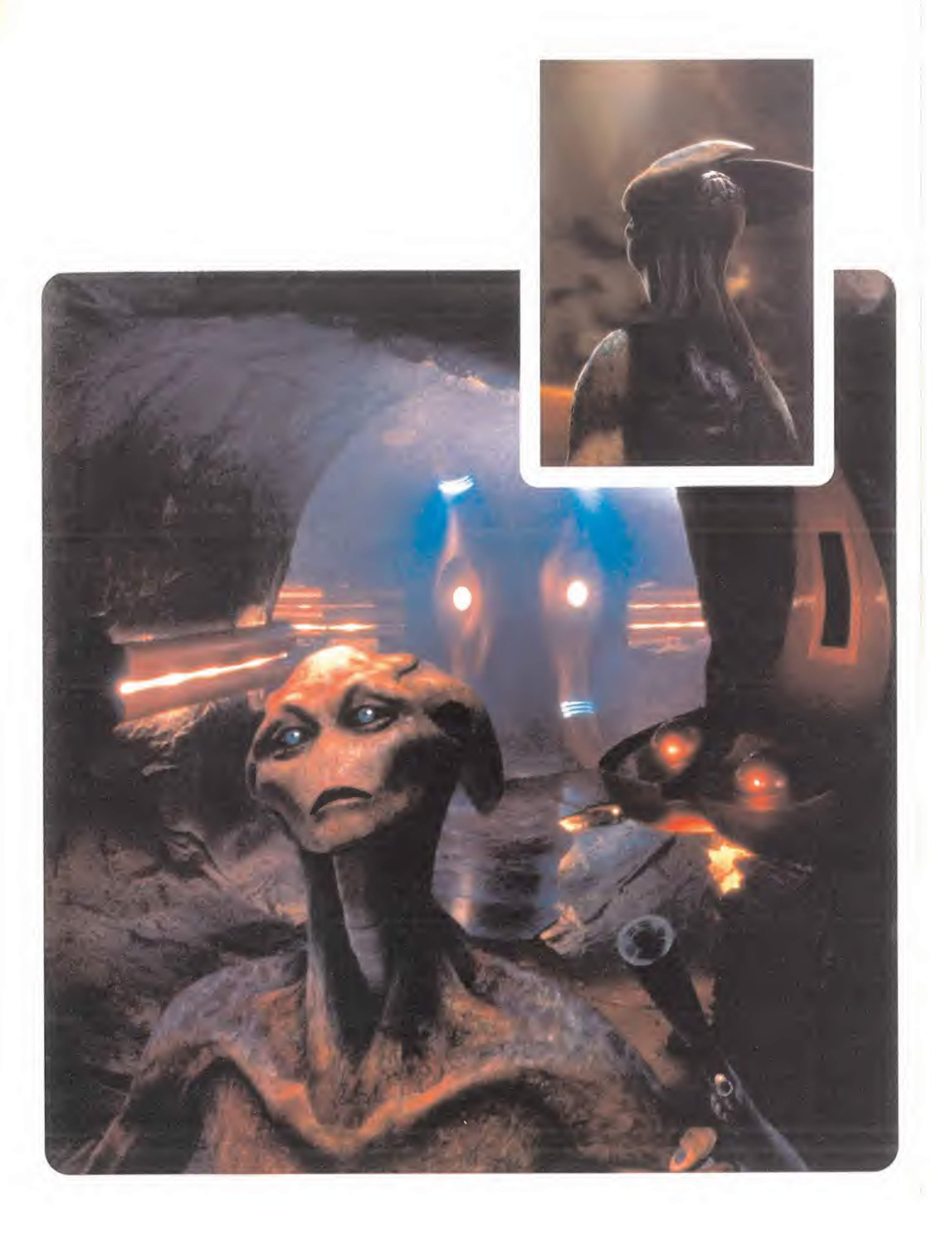


The Arrival
Pacific Data Images

Productor Ejecutivo
Bradford Lewis:
Director de Animación
Raman Hui
Supervisor de Iluminación
Jean M. Cunningham
Supervisor Técnico /
Paul Wang

The Arrival (La Llegada), una producción de Orion Pictures, ha sido escrita y dirigida por David Twohy. Es la historia de un científico renegado de la NASA, Zane Zamisky (interpretado por Charlie Sheen) que intercepta señales de radio de la vida extraterrestre en el espacio y devuelve emisiones de una localidad remota en Méjico que indican actividad extraterrestre sobre la Tierra. Pronto, Zane descubre que los extraterrestres están ocupados calentando el planeta para sus propias necesidades mediante la aceleración del proceso de calentamiento global.





Joe's Apartment - Funky Towel
Blue Sky Productions

Productora
Nina Rappaport
Director de Animación
Chris Wedge
Supervisor de Efectos Especiales
Sam Richards

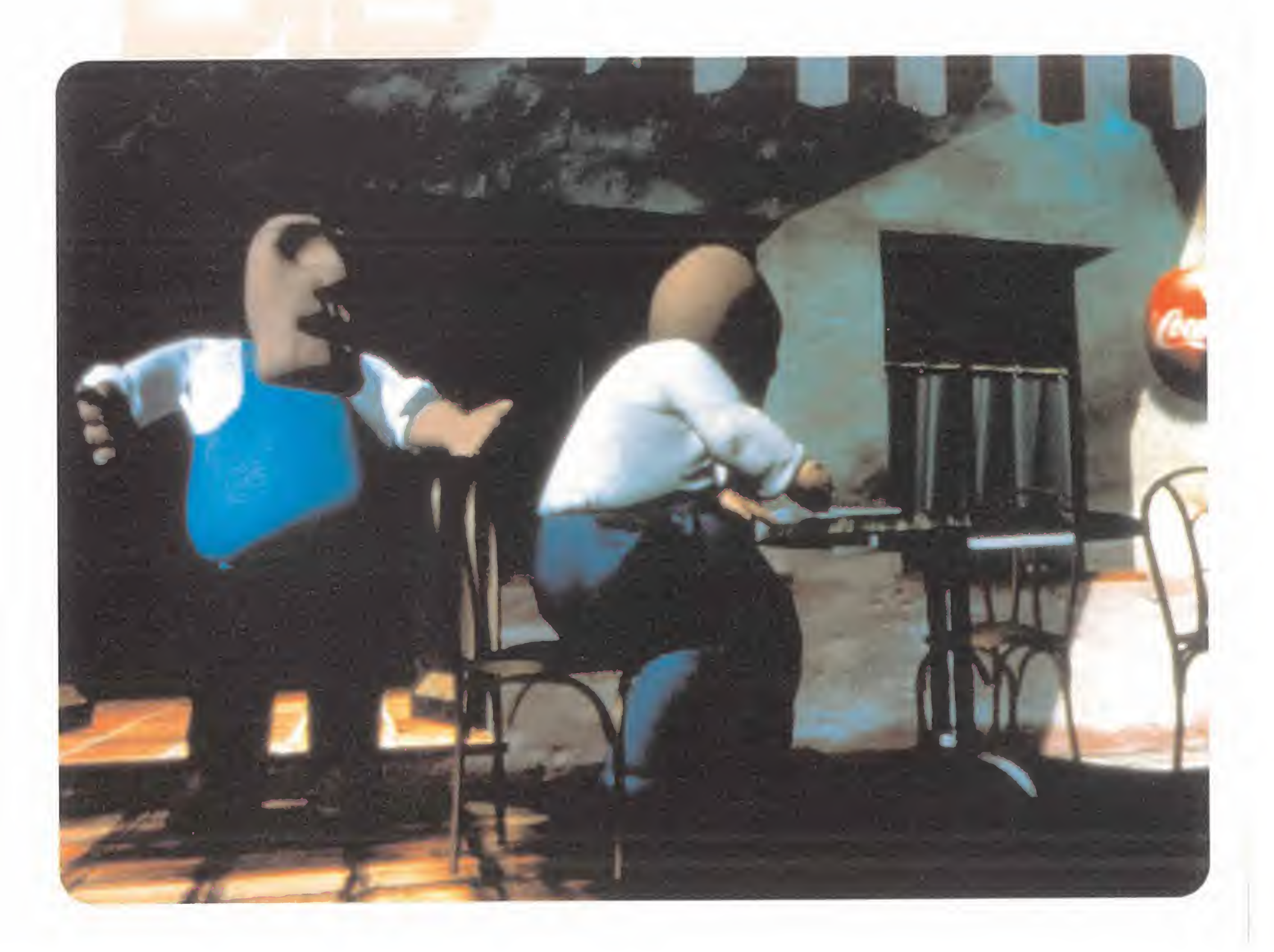
Los únicos amigos de Joe son las cucarachas parlantes que infectan su apartamento de la zona Este de Nueva York. En este video, se preparan para la primera cita de Joe organizando su propia fiesta en el destartalado cuarto de baño, durante la cual hacen un homenaje a todos los estilos musicales imaginables.



Walking Around
Cesar Cabañas / UIB

Autor y Realizador
César Cabañas Bueno
Supervisión
Juan Montes de Oca
Miquel Mascaró
Producción
Universidad de las Islas Baleares

WALKING AROUND es el proyecto final de César Cabañas Bueno en el entorno del Master de Animación por Ordenador MA ISCA desarrollado por la Universidad de las Islas Baleares dentro de su edición 1995. La animación fue confeccionada en los meses de octubre, noviembre y diciembre de 1995.



Gex
Windlight Studios

Animación por Ordenador
Windlight Studios
Cliente
Crystal Dynamics
Diseñadora y Directora
Mira Ross
Productor
Lyle Hall

Gex, el innovador juego 3DO de Crystal Dynamics, comienza con una creación de cincuenta segundos de Windlight Studios. La animación, rica en detalles, muestra el rapto de Gex, el lagarto héroe del juego, al mundo de su némesis, el malvado Rez. Los jugadores con aguante que guíen a Rex a través de todos los complicados niveles podrán disfrutar de otra animación de Windlight como gran final.





One Night / Una Nit
Jordi Moragues



Producción
Instituto Universitario del Audiovisual (Barcelona)
Dirección y Animación
Jordi Moragues
Sonido
Perfecto Herrera
Guión y Adaptación
Jordi Moragues

"One Night" es la historia de un amor imposible entre dos botellas, una de Pepsi y la otra de Coca-Cola. Un supermercado cerrado de noche se convierte en el escenario donde se desarrolla la tragedia. Partiendo del clásico de William Shakespeare "Romeo y Julieta", el enfrentamiento de las dos familias rivales que provoca el fatal desenlace de los amantes en el drama original, se traduce aquí como la competitividad extrema e irreconciliable entre las dos marcas de bebida refrescante. La animación por ordenador permite crear un universo creíble y absorbente, deudor de la persuasión publicitaria, donde los productos de consumo adquieren un alto grado de expresividad emotiva, y llenan la historia de tensión, violencia, romanticismo y erotismo.

The Making of Babe
Rhythm & Hues Studios

Animación y Efectos Especiales
Rhythm & Hues Studios
Supervisor de Efectos Visuales
Charlie Gibson
Productora de Efectos Visuales
Liz Ralston
Supervisores de Infografía
Harold Buchman, Todd Shifflett, Liz Kupinski, Eileen Jensen
Supervisores de Animación
Sylvia Wong, Nancy Kato

El reto de Rhythm & Hues Studios en "Babe" era aportar a los animales emociones humanas realistas. Rhythm & Hues tomó la fotografía original y utilizó un sofisticado proceso de tracking para hacer coincidir los movimientos del animal con el dialogo, eliminar la mandíbula real del animal, crear la animación facial necesaria y luego crear el compuesto final.

Dis is da drum
Herbie Hancock

Director
Mark Dippé
Productor
Clint Goldman
Coreógrafo y Bailarín
Russell Clarke

"Dis Is Da Drum" es uno de los escasos vídeos musicales con gráficos por ordenador en 3D. Este vídeo, que fue realizado en cinco semanas, incorpora software Alias, Wavefront, Prisms y 3D Studio así como software de propiedad, captación de movimiento y ciberscanning. Se grabó el movimiento de un bailarín y se aplicó sobre múltiples modelos 3D utilizando captación de movimiento en tiempo real.

The Play
Yugi Kyoshitsu

Arte, Música, Animación, Efectos de Sonido
Hiroyuki Hyashida
Hardware:
Silicon Graphics Indigo2, Indy, Iris4D/35,
Apple Power Macintosh 8115/11, Imagica PFB4
Software:
Personal Links CG System, Original

Matador
Fabio Daniel Tovar

Concepto y Animación
Fabio Daniel Tovar
Banda Sonora Original
Brian Matthews
Producción
The Ringling School of Art and Design (Florida, USA)

"Matador" es una animación corta y cómica sobre un torero principiante que se encuentra cara a cara con su oponente.

Watch Out!
Jonathan Wood

Concepto y Animación
Jonathan Wood
Producción
Ringling School of Art and Design, Florida, USA

"Watch Out!" (¡Ojo!) muestra de qué manera las cualidades seductivas de la televisión pueden doblegar y atrapar a los espectadores inocentes.

Dreamaker
Nickson Fong Wei Ming

Productor
Nickson Fong Wei Ming
Animación
Nickson Fong Wei Ming
Efectos Sonoros
Nickson Fong Wei Ming
Johnie Hugh Horn
Producido en
Savannah College of Art and Design

Completé la producción de "Dreamaker", desde su concepción, visualización, diseño, modelación, mapeado de texturas, iluminación, efectos especiales y composición a lo largo de un año. Comencé este proyecto con bosquejos extraídos de mi diario de sueños personal, que mantengo desde hace años. Mi diario de sueños consiste en algunos de los más extraños dibujos de imágenes, personajes y entornos de lo que puedo recordar de mis sueños. A veces, también tomo apuntes sobre mis sentimientos y emociones en esos momentos. Esto ayuda a racionalizar la escena en mis sueños. A partir de ahí fuí seleccionando lentamente los personajes, images simbólicas y entornos que quiero mostrar en mi animación y lo convertí en un borrador de story-board.







El escaso realismo del HUD hace que no nos sintamos como si realmente estuviéramos pilotando un F-22.

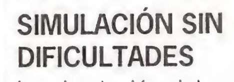
interior de la cabina. En el modo de visión normal el HUD ocupa toda la pantalla, viéndose nada más que los montantes del propio HUD. ¿Dónde están las pantallas multifunción? Desgraciadamente, hay que recurrir a vistas específicas de cada una de ellas para poder chequearlas. ¿Y el modo virtual? Mal asunto para poder obtener la información de ellas, pues la información aparece con un detalle de representación bajo. ¿Solución? Los chicos de Novalogic han desarrollado una pequeña ayuda para ver los radares en una ventana superpuesta en el ángulo superior derecho del monitor al más puro estilo de «USNF».

Es una lástima poder disfrutar de los mejores gráficos externos que hay en el mercado y dejarnos con la miel en los labios en relación a la

Novalogic pone a nuestra disposición los mejores gráficos vistos en un simulador de vuelo, con terrenos de excelente realización, y efectos de luz muy bien conseguidos

representación de los interiores de la cabina que, a nuestro entender, son tan importantes como los otros. Son estos gráficos los que nos hacen sentirnos de verdad dentro de un avión.

Por otro lado, el sonido es bastante estándar con el detalle de incluir el sistema DOLBY haciendo que la calidad de éste sea buena.



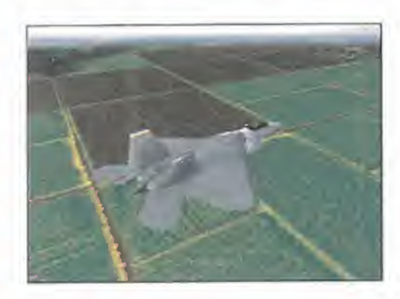
SIMULACIÓN SIN DIFICULTADES

La simulación del modo de vuelo tiene detalles como la suavidad de manejo, la buena respuesta del avión a las órdenes del joystick. Incluso la vectorización de la salida de gases está automatizada





En esta imagen se puede apreciar el nivel de detalle de los terrenos, y del propio F-22, así como las fuentes de luz, sabiamente utilizadas.



de una manera muy correcta y las respuestas del F-22 a golpes bruscos del mando de vuelo está perfectamente representada. Aún así, para los puristas estamos seguros que preferirán tener el manejo de la vectorización en sus manos para aprender a manejar un nuevo parámetro en la aviónica.

De todas maneras, la simulación del vuelo es poco real para lo esperado. La respuesta del avión es muy estándar con respecto a otros simuladores donde el modo de vuelo esta muy ajustado al avión.

Por otro lado, ganar es demasiado fácil. Es increíble cómo habiendo volado 10 misiones consecutivas de primeras, sin haber hecho un contacto fuerte con el juego, hemos salido victoriosos arrasando a los enemigos, incluso en el modo de pilotos expertos. Es más, ni siquiera nuestros wingmen han sido todo lo buenos que esperábamos, apuntándonos casi todos los derribos, sin casi fallar un solo misil, y sin que los misiles enemigos nos hayan rozado. Esta sensación es extraña, pues ni en programas tan machacados como el «EF2000», o «Su-27 Flanker», o incluso el «Apache Longbow», todavía podemos asegurar que salgamos vivos de todas las misiones. ¿Es que «F-22 Lightning II» de Novalogic es un simulador de vuelo sin rigor? ¿O más bien es que lo han realizado con vistas a que su adicción sea alta, por encima del realismo? Desde luego, adictivo lo es, pues un éxito tan temprano es alentador y hace que el juego nos sea grato de manejar, pero a la larga la falta de retos y dificultades hacen que los programas aburran y acaben en el cajón.

Por último, el modo de campaña es del estilo de misiones "enlatadas", es decir, totalmente lineal. Hasta que no pasemos la misión en curso satisfactoriamente, no podremos jugar la siguiente. Además, siempre son las mismas...

NUESTRA OPINIÓN

La línea de Novalogic con respecto a los simuladores de combate parece que no va a cambiar mucho. Seguramente «F-22 Lightning II» tenga un gran nivel de aceptación entre los aficionados a volar sin complicaciones y sin las dificultades que a los puristas nos cautivan.

Por último, un detalle que nos ha causado muy buena impresión. El programa puede rodar tanto bajo Windows 95, como bajo sistema DOS. Ya era hora...

G. "SHARKY" C.

80

The Gene Machine

¡DIOS SALVE A LA REINA!



Extracto del cuestionario de situaciones paradójicas:
–¿Cuál es el género aventurero por excelencia?
–*La Aventura Gráfica.*
–¿Quién es el más grande escritor de novelas de aventuras?
–*Julio Verne.*
–¿Por qué no existe ninguna aventura gráfica basada en sus novelas?
–*¿...?*
Afortunadamente, Divide by Zero ha reparado semejante afrenta. «The Gene Machine» llega dispuesta a hacer justicia al más clásico de los escritores del género.

DIVIDE BY ZERO/VIRGIN
Disponible: **PC CD**
AVENTURA GRÁFICA

Este juego pertenece a ese grupo de programas que, desde la aparición de las aventuras gráficas, ha permanecido en la memoria de una gran parte de los aficionados. Un selecto grupo que ha esquivado los gustos, o la posibilidad de adquirir los derechos de autor de los creadores de aventuras. Gracias a Divide By Zero, ahora tenemos la posibilidad de ver cumplido uno de estos sueños utópicos.

UN "POPURRI" VICTORIANO

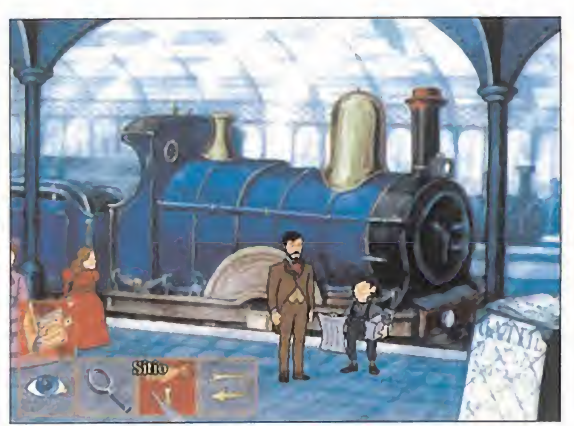
Lo primero que conviene decir, eso sí, es que «The Gene Machine» no sigue al pie de la letra ninguna de las novelas de Julio Verne, sino que toma un poco, lo mejor, de todas ellas, o de muchas de ellas, obteniendo de esta manera un argumento totalmente nuevo.



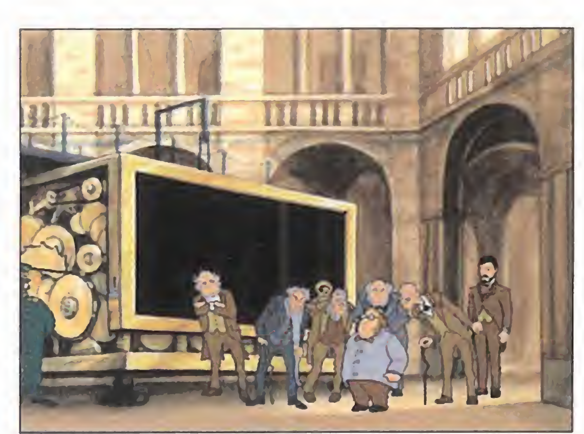


Tanto las voces como las descripciones, han sido dobladas al castellano

La primera imagen que se nos muestra es una misteriosa isla perdida en el océano, de la cual escapa un simpático minino, alcanzando un barco mercante que lo lleva hasta el mismísimo Londres del siglo XIX. A propósito, ¿os hemos dicho que el gato habla? Tras un encuentro con Piers Featherstonehaugh, se descubre el enigma: el felino no es otro que "73", un experimento llevado a cabo por el Dr. Dinsey y su Máquina Genética –la "Gene Machine" de marras–, capaz de mezclar dos especies cualesquiera, y obtener una nueva raza. Pero claro, como suele suceder en estos casos, al científico no se le ocurre otra cosa que aprovechar su descubrimiento para conquistar el mundo.
Nosotros, en el papel de Piers, somos la única esperanza de salvación de la humanidad. Recaudar dinero para fletar un barco, localizar la Ciudad Perdida de la Atlántida, o viajar a la luna, son algunas de las aventuras que deberemos superar para detener al doctor.

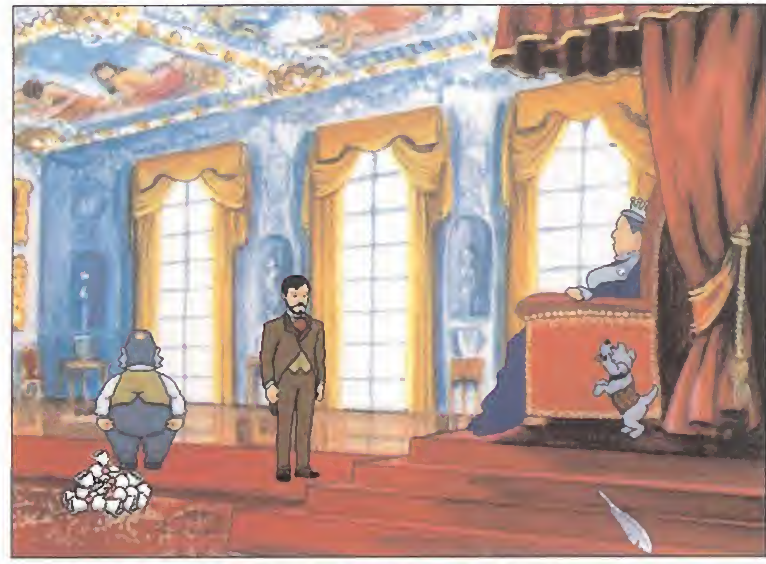


El AVE del siglo XIX: una bella locomotora a vapor, capaz de alcanzar los 80 Km/h.



¿Conseguirá Piers convencer a los científicos para que le dejen viajar a la Luna?

Recaudar dinero para fletar un barco, localizar la Ciudad Perdida de la Atlántida, o viajar a la Luna, son sólo algunas de las aventuras que deberemos superar



¡Su Majestad, la Reina Victoria! Gracias a ella obtendremos una carta de recomendación para superar el bloqueo.

UN HOMBRE ADELANTADO A SU TIEMPO

«De la Tierra a la Luna», «La Vuelta al Mundo en 80 Días», «Cinco Semanas en Globo», «20.000 Leguas de Viaje Submarino», «Viaje al Centro de la Tierra», «La Isla Misteriosa», «Miguel Strogoff»... Pocas personas hay en este mundo que no hayan leído algunos de estos entrañables libros. Sin embargo, pocas son también las que saben que todos ellos han sido creados por el mismo autor: Julio Verne (1828-1905). El genio inventivo de este escritor francés le ha llevado a ser considerado, junto con H.G. Wells, como el precursor de la ciencia-ficción. Muchos de sus libros desarrollan sorprendentes teorías científicas que se han convertido en realidad un siglo después de su publicación. Es el caso de los principios físicos del submarino o los cohetes espaciales.

Resulta extraño, por tanto, el no encontrar excesivos títulos de ordenador relacionados con la obra de este escritor. Tan sólo podemos recordar así, de memoria, alguna versión de «Viaje al Centro de la Tierra» realizada por la compañía francesa Chip, o la española Topo, hace seis o siete años.

«The Gene Machine» es, más bien, un homenaje a toda la obra del autor, pues los protagonistas Piers y su criado Mossop han sido tomados de «La Vuelta al Mundo en 80 Días», el viaje a la luna de la novela «De la Tierra a la Luna», y la travesía bajo el mar de «20.000 Leguas de Viaje Submarino», recreando así un argumento muy divertido y variado.

Esperemos que esta no sea la última vez que podamos disfrutar del gran genio creador Julio Verne.

AVENTURA 100%

El año y medio de retraso respecto a la primera fecha de publicación, no se ha invertido sólo en cambiar el nombre al programa. Para pasar del antiguo «Victoriana» al actual «The Gene Machine», Divide by Zero contrató a guionistas como Mark Leigh y Mike Lapine –famosos en Inglaterra por su libro «Cómo ser un Completo Bastardo»–, para recrear este loco argumento , ambientado en la época del Imperialismo Británico, el "God save the Queen" y la revolución industrial, trabajando especialmente los puzzles.

El interfaz es algo peculiar, ya que al pulsar sobre un personaje u objeto, aparecen una serie de iconos asociados a él. Esto reduce algo la dificultad, ya que, si un personaje no dispone de un icono, sabemos que no podemos hacer nada con él. Pero así se evita el frustrante proceso de probar todos los objetos con todos los protagonistas.

Para dar vida al juego, varios dibujantes crearon a mano unos bellos gráficos SVGA, entre los que destacan los fondos y las animaciones de los personajes, dotados de una gran personalidad visual. Y, además, música y efectos sonoros rayan a igual altura.

Mención especial merece el doblaje de las voces y las descripciones, de forma que no hay que leer nada. Las voces de los personajes secundarios son muy divertidas aunque, paradójicamente, el personaje principal es el menos conseguido.

Virgin está apostando muy fuerte con el doblaje de TODAS sus aventuras gráficas. Desde estas páginas, llevamos años exigiendo productos de calidad íntegramente traducidos al castellano. Y «The Gene Machine» es el perfecto ejemplo.

A vosotros os corresponde convertir en rentable el gran esfuerzo realizado. ¡A disfrutarlo!

J.A.P.



Pray for Death

Los dioses del arte mortal



VIRGIN
Disponible: **PC CD**
JUEGO DE LUCHA



Contiene las dosis justas de los elementos que harán hervir la sangre de los fanáticos del combate a muerte: espectacularidad en los impactos, rapidez, multitud de luchadores con decenas de formas de agresión, efectos de sonido de una crueldad sin límites y uno de los más completos modos de dos jugadores.
Sin embargo, hay un pero; «Pray for Death» parece haberse quedado atascado en el mundo del 486 con el empleo de resolución VGA.
«Pray for Death» es tan bueno como el mejor en el diseño y grado de elaboración de los personajes y escenarios, pero esta brillantez queda claramente difuminada por el empleo de la desfasada VGA, que aún puede utilizarse con acierto, como demuestra la tercera entrega de la saga «Mortal Kombat» o «Screamer», pero que en este caso queda lejos de estos magníficos ejemplos.
Pero si este beat'em up se queda en la medianía en el apartado visual, ¿cómo es que la nota final no sea despreciable? Pues porque con nada menos que diez guerreros y un indescriptible enemigo final es imposible ni tan siquiera acercarse al aburrimiento. Vale la pena memorizar las secuencias de los pocos ataques especiales que desvela el manual y pasar horas y horas buscando los fatalities y otras barbaridades, porque la representación en pantalla de los golpes, llaves e impactos sorprende por unos efectos especiales repletos de chorros de sangre, chispas, rayos y ese sinfín de fenómenos físicos que tanto nos hacen disfrutar.
La renderización de los luchadores provoca una calidad en las animaciones aceptable, aunque cabe criticar que a veces van demasiado rápidas y nuestros ojos sólo distinguen el impacto final. De nuevo la falta de definición ensombrece notablemente un magnífico trabajo en la creación de los gigantescos sprites, que pueden llegar a ocupar la mitad de la pantalla por la perspectiva lateral con zoom automático.
Como ya es ley en cualquier beat'em up para PC, se permite el uso de un pad o joystick de cuatro botones; eso si queremos llegar al combate final contra la mismísima muerte y esquivar su guadaña con la rapidez necesaria para aprovechar ese momento de guardia abierta para endosarle cualquiera de los golpes.

A.T.I.


77







La resolución VGA ha echado por tierra el loable trabajo en el diseño de sprites, decorados y efectos visuales en los impactos



Scorched Planet

EFICAZ

Criterion abre –su– temporada con un título que marca la senda que seguirán otros proyectos en desarrollo. Mucha acción, entornos 3D, alto nivel de jugabilidad y la menor complicación posible para el usuario, en un intento por favorecer la adicción y la diversión.



CRITERION/VIRGIN
Disponible: **PC CD**
ACCIÓN



En la gran mayoría de las misiones nuestro objetivo principal siempre será el mismo: poner a salvo un número determinado de colonos.



No es «Scorched Planet», sin embargo, de esos títulos que llaman la atención inmediatamente. Su sencillez de manejo y simplicidad de los objetivos inmediatos, encierra, en el fondo, cierto regusto a que todo se va a reducir a tareas rutinarias y faltas de tensión y emociones. Pero esto no resulta del todo cierto.

Al principio, es verdad que se hace un poco "duro" el ir descubriendo la variedad de acciones, cumpliendo paso a paso los diferentes objetivos que se marcan al comienzo de cada misión; pero no es menos cierto que, una vez se la ha cogido el tranquillo, comenzamos a descubrir la enorme jugabilidad y diversión del programa.

RESCATE ESPACIAL

No importa demasiado, a decir verdad, el guión del juego. Ciertos tópicos sobre colonias espaciales en peligro, y una serie de misiones de rescate, constituyen el punto de partida. Y, por delante, muchos e inciertos peligros.

A partir de aquí, nos encontramos con un programa que es prácticamente acción pura, y que incluye pequeñas gotas de estrategia en las acciones. Pero, como muchos juegos de corte similar, no es hasta que se han superado, al menos, una decena de niveles, cuando de verdad nos encontramos con el "grueso" del programa. Hasta ese momento, casi todo lo visto constituye una larga clase de aprendizaje de los diversos factores que intervienen en la acción.

Y bien, ¿cuál es nuestra tarea? Básicamente, rescatar humanos de varias colonias extraterrestres, amenazados por una invasión alie-

Técnicamente resulta notable y, en general, su jugabilidad es elevada, pero existen pequeños defectos, en diversas áreas, que podrían haberse subsanado





Aunque simple, el diseño poligonal resulta visualmente atractivo. La eficaz gestión del engine 3D aporta también su granito de arena.





El objetivo principal es muy simple: rescatar colonos de bases bajo ataque. Lo que, lógicamente, no resulta tan sencillo es llevarlo a cabo

nígena en toda regla, cuyo único objetivo es el exterminio de nuestra especie. Para ello contamos con una nave, un tanto peculiar, ya que puede convertirse según lo deseemos, en tanque o aeronave –que, por cierto, no es una pose, sino algo indispensable para superar cada fase–.



Las cámaras externas constituyen una gran ayuda durante el vuelo.

TECNOLOGÍA EFICAZ

«Scorched Planet» basa su apariencia en un, ya típico, entorno 3D poligonal, en el que la generación gráfica en tiempo real resulta su baza más importante. No tanto por la eficiencia en la representación de los polígonos, con todo lujo de detalles y en alta resolución, sino por hacerlo de forma rápida y sin apenas problemas derivados del uso de esta tecnología. Así, en un equipo medio –un Pentium de lo más normalito–, el utilizar el máximo detalle en el juego no ralentiza apenas la velocidad de la acción. Y, además, como nota destacable, se han introducido ciertos efectos físicos, como inercia y gravedad, aunque más bien enfocados como complemento que como factor determinante de realismo.

En otro orden de cosas nos encontramos con un nivel aceptable de IA y acción en tiempo real, lo que implica que, estemos o no en cierta zona del mapeado de cada nivel, en el que suceda "algo" –un ataque a una ciudadela, por ejemplo–, sufriremos directamente las consecuencias de aquello, aunque no hayamos metido baza en el suceso.

Por tanto, los mensajes recibidos por radio, y un orden de prioridades a establecer por el usuario, resultan factores básicos a tener en cuenta para nuestra tarea.



La única complicación real que ofrece el juego consiste en cumplir con precisión los distintos puntos relatados en el resumen de cada misión.

Quizá su único defecto aparente estribe en el hecho de la excesiva similitud en los desarrollos de cada fase que, aún con la variedad de escenarios y enemigos p´rsentes en el juego, no siempre se adecúa a un nivel de dificultad verdaderamente progresivo, excepto en contados casos.

NUESTRA OPINIÓN

«Scorched Planet» es, ante todo, un juego divertido. Ligeramente original en ciertas ideas y acciones, aunque bastante simple, y quizá hasta reiterativo, en planteamientos y desarrollo, en líneas generales.

Técnicamente resulta notable, aunque quizá los algoritmos de IA podían haber sido algo más completos y complejos, pero el tema de la acción en tiempo real llega a ocultar los defectos existentes en ese área.

Gráficamente muy digno, cuenta con la ventaja de una elevada velocidad en el render, así como efectos bastante atractivos, tanto a nivel gráfico como sonoro.

En definitiva, un conjunto notable, pero que se aprecia susceptible de numerosas mejoras.

F.D.L.

80

Monster Truck Madness

A los mandos de un monstruo



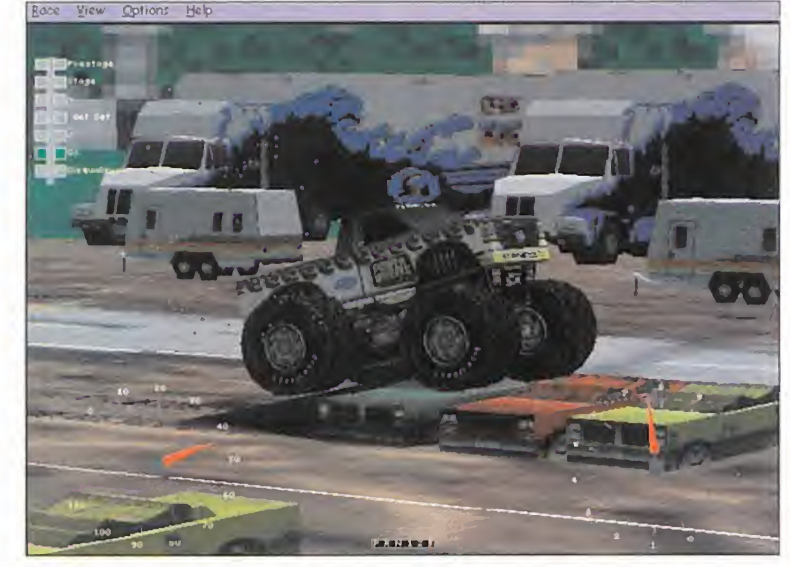
TERMINAL REALITY/MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN95)**
ARCADE





El espíritu innovador que caracteriza a Microsoft en todas sus producciones, también alcanza a los juegos en los que se resisten a hacer "lo que todo el mundo". Es una postura contradictoria, de resultados imprevisibles pero, por ahora, no muy desafortunados, a la vista de «Close Combat», o este mismo «Monster Truck Madness».
Desde la perspectiva única de Windows 95, el juego nos pone a los mandos de esos vehículos tan americanos que sobre un chasis de coche normal, montan ruedas de gigantescas dimensiones: los monster trucks. ¿Qué utilidad tienen estos trastos? Pues divertir al enfervorizado público que contempla tanto las carreras de los mismos con sus saltos, derrapes y vuelcos espectaculares, como la destrucción controlada de coches al pasarles el monstruo por encima.
Al ser el primer juego que nos permite manejar vehículos de este tipo, ya parte con una ventaja inicial. Las demás se las pone Microsoft en forma de múltiples opciones de juego –distintos "trucks" que podremos modificar mecánicamente, diversos circuitos realizados en 3D, y tres competiciones– y montones de detalles.

Lo que se prometía como simulación, se queda en un arcade convencional de "monster trucks" con una gran variedad de opciones, que no pasa de entretenido







El comportamiento de los vehículos –y el diseño del juego en sí– se centra en el aspecto arcade, con la única intención de proporcionar acción y diversión rápida. Lo consigue a medias gracias a un manejo bastante aceptable y una realización gráfica y sonora normalita, pero siempre supeditados a la máquina que poseamos, aumentando con la potencia de nuestro Pentium, y obteniendo los resultados óptimos con una aceleradora.
Con sus opciones multijugador, Microsoft remata un juego completo que, aunque no brillante, es bastante divertido.

C.S.G.

71

UNA NUEVA FORMA DE COMPRAR INFORMATICA



MULTIMEDIA

*INTEL CHIPSET
* 16MB EDO RAM ampliable a 128MB.
* 256K Caché.
*Floppy 3 1/2" 1.44MB.
*Disco Duro 1,2 GIGA AT High Speed.
*Controladora IDE PCI INTEGRATED
*Puertos de Alta Velocidad.
*CD-ROM x8 alta velocidad.
*Tarjeta de sonido SoundBlaster 32 PnP OEM.
*Altavoces Wave Master 160W
*Micrófono direccional " Sound Space ".
*VGA S3 64V 2 MB EDO.
*Monitor 14" Samsung SM3 (0.28 PITCH)
*Monitor Low Radiation 1024 no entrelazado
*Ratón Compatible Microsoft.
* Teclado W95 CHICONY + JOYSTICK
*WINDOWS 95 CD (Manuales y licencia).
***ENCICLOPEDIA SALVAT DE REGALO**

EI SYSTEM GAMES 133 MHZ
180.900 + I.V.A.



CLOSE COMBAT
9.900 PTS IVA INCLUIDO



QUAKE
7.590 PTS IVA INCLUIDO



GRAND PRIX II
8.495 PTS IVA INCLUIDO



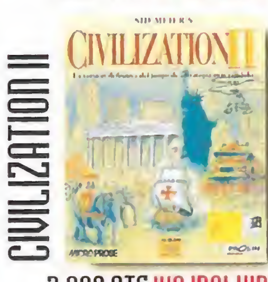
A.T.F.
7.990 PTS IVA INCLUIDO



ZETA
6.535 PTS IVA INCLUIDO



REBEL ASSAULT II
7.990 PTS IVA INCLUIDO



CIVILIZATION II
7.990 PTS IVA INCLUIDO



CURSO DE INGLES
4.990 PTS IVA INCLUIDO



APACHE
7.990 PTS IVA INCLUIDO



SCHIRATTI
6.990 PTS IVA INCLUIDO



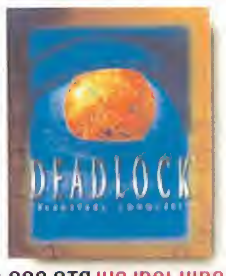
SALVAT ENCICLOPEDIA
21.060 PTS IVA INCLUIDO



FLIGHT SIMULATOR
9.900 PTS IVA INCLUIDO
ESCENARIO MADRID INCLUIDO



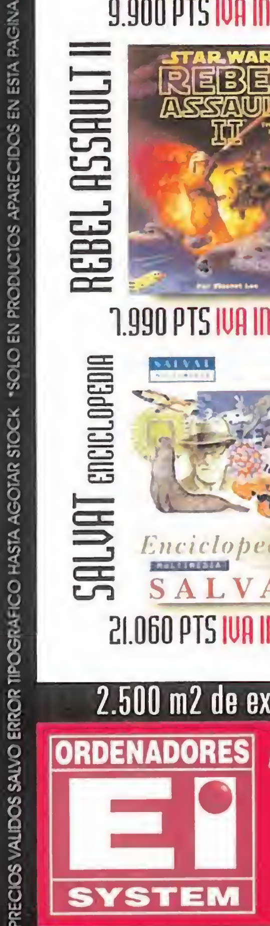
FINAL DOOM
5.100 PTS IVA INCLUIDO



DEADLOCK
7.990 PTS IVA INCLUIDO



3 SKULLS
7.990 PTS IVA INCLUIDO



2.500 m2 de exposición - ampliaciones de memoria,placas etc. - kits multimedia - 6.000 titulos de software - simuladores - arcade...

ORDENADORES EI SYSTEM

ALICANTE
AVD. DE SALAMANCA 23
TLF: (96) 592 37 70
FAX: (96) 592 34 26

CORUÑA
AVD. ALFONSO MOLINA 52
TLF: (981) 15 28 70
FAX: (981) 15 29 10

VALENCIA
AVD. CARDENAL BENLLOCH 58
TLF: (96) 361 63 11
FAX: (96) 361 58 22

ZARAGOZA
C/ CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14
TLF: (976) 73 38 75
FAX: (976) 73 55 86

CEUTA
C/ REAL 28
TLF: (956) 51 90 60
FAX: (956) 51 47 48

SAN SEBASTIAN
Pº ARBOL DE GUERNICA 22
TLF: (943) 45 90 32
FAX: (943) 47 37 73

VIGO
C/ BARCELONA 22 BAJO
TLF: (986) 48 01 56
FAX: (986) 48 01 56

MADRID & SOFT
C/ RIO ROSAS 55
PROXIMA APERTURA

MADRID
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
TLF: (91) 468 05 15 FAX: (91) 468 03 35
28012 - MADRID
eisysmkt@stnet.es

5% DESCUENTO*
PRESENTANDO ESTA REVISTA

www.eisystem.es

Londres, un buen campo de batalla

No paramos de mirar el calendario, y no es porque estemos contando los días que faltan para las próximas vacaciones. Es porque estamos pendientes de esa utopía que son las fechas de lanzamiento de los juegos. Y es que este concepto realmente no existe, porque en pocas ocasiones se cumplen, y más que orientarnos, nos vuelven locos. No vamos a entrar en las causas que, suponemos, existen, pero no podemos evitar quejarnos. A día de hoy ya deberían estar en la calle «Magic: The Gathering», «Command & Conquer» en castellano, o «Theme Hospital». Por eso no es extraño que veamos pasar los días con impaciencia. Para colmo, el ECTS ha venido más bien parco de novedades, aunque alguna hemos podido ver... En fin, aliviaremos las penas con vuestras cartas y el calor de nuestra reunión estratégica, que no es poco.

RANKING DE BATALLAS

Vuestros deseos son órdenes, y como lo que solicitabais era una lista de juegos más grande, he ampliado a 10 el ranking mensual. Para que luego digáis que no os hago caso. Pero eso sí, quiero que me sigáis mandando los votos para vuestros juegos preferidos, y recordad que podéis votar todos los meses.

1.- Command & Conquer
2.- Warcraft II
3.- Civilization II
4.- Dune II
5.- Panzer General
6.- Master of Magic
7.- Steel Panthers
8.- X-COM: Terror from the Deep
9.- SimCity 2000
10.- Theme Park

Con las Navidades a un tiro de piedra, las compañías han decidido que no tienen un momento que perder para daros a conocer a todos lo que tienen entre manos, estratégicamente hablando. Y como hace dos días que se ha celebrado el ECTS, han tenido una oportunidad de oro. Nosotros estuvimos allí y nos mostramos especialmente interesados por los juegos que os relatamos a continuación.

Pero antes de entrar en materia, no podéis dejar de saber que Firaxis, la compañía que fuera fundada por Sid Meier, Jeff Briggs y Brian Reynolds –antiguos componentes de Microprose y responsables de los mejores juegos de estrategia de la historia–, tiene ya dos títulos ultrasecretos en preparación. Se van a dedicar tan solo a la estrategia, y han firmado un acuerdo con Electronic Arts en virtud del cual esta compañía distribuirá los productos de Firaxis bajo el sello de Origin. Así que muy atentos a lo que salga en los próximos meses.

JUEGOS, JUEGOS Y MÁS JUEGOS

Las compañías siguen insistiendo en títulos como «C&C: Red Alert», «Starcraft», «Master of Orion II» o «Age of Empires», por nombrar algunos, pero sin definir fechas. Vamos a olvidarnos de ellos por el momento y centrarnos exclusivamente en las pocas novedades que hemos podido contemplar en Londres y de las que hasta ahora poco o nada se sabía.

Uno de los juegos más interesantes presentados ha sido «Creatures», realizado por Millennium para Warner Interactive. Es un juego muy avanzado, ya que usa realmente –y recalco esta palabra– conceptos de inteligencia y vida artificial englobados en el concepto de Cyberlife. Cuatro años de desarrollo por parte de un grupo de expertos para poner la vida en nuestras manos. Podemos definirlo como una simulación vital que permite a seres "vivos" –en nuestro ordenador y creados con un ADN digital– crecer y reproducirse

interactuando con su medio ambiente, pensando, y tomando decisiones por ellos mismos. Será, sin duda, un juego revolucionario que creará escuela.

Continuando con juegos que llaman la atención no podemos dejar de lado «Rebellion», el juego de estrategia de LucasArts –después de «Afterlife»– basado en la serie cinematográfica «Star Wars». Estrategia de conquista galáctica en tiempo real, en la tendencia actual, pero con la ventaja de ser de una compañía tan carismática como ésta. Tanto en individual como en multijugador podremos escoger cualquiera de los dos bandos –Imperio o Rebeldes– teniendo control no sólo de las flotas y ejércitos sino también recursos, planetas y producción.

Cambiando completamente de tercio, ponemos los pies en la tierra y nos vamos a los mundos medievales, que es donde se mueve lo nuevo de Sierra. Realizado por Impressions, «Lords of the Realm II» nos hará olvidar por completo a su predecesor: une estrategia productiva medieval basada en turnos con combate 3D en tiempo real –en el estilo «Warcraft»– con una realización técnica impecable y hasta espectacular.

Con la misma temática medieval, añadiendo los toques fantásticos de los mundos de «AD&D», Sierra nos traerá también «Birthright», una mezcla perfecta de rol, estrategia y combate en tiempo real. Un juego ideal para partidas multijugador, con 34 personajes para realizar cientos de misiones diferentes en las que tomaremos parte en la lucha contra nuestros enemigos tanto en el campo de batalla como fuera de él. Podemos buscar un parecido en «Heroes of Might & Magic», aunque no sea exactamente lo mismo.

Empire –o mejor dicho Talonsoft– insiste con más de lo mismo. La serie BattleGround no tiene visos de acabarse, y con «Battleground Shiloh» a punto de lanzarse ya nos avanzan «Battlegound Antietam» –ambientado en la guerra civil americana– y «Battleground Sinai» –sobre las guerras entre árabes e israelitas–. En otro orden de cosas, también tienen en la recámara un simulador de combate naval en el siglo XVIII, que se llamará «Age of Sail». Todos ellos sólo para Windows 95, naturalmente.

Para finalizar, un rápido repaso a la asistencia. También estuvieron Maxis –«Sim City 2000» PSX, «Sim Copter»–, Interplay volvió a prometernos «Blood and Magic» y «Dragon Dice», Micropose insistía con «Agents of Justice», «XCOM: Apocalypse» y «Grand Prix Manager 2», BlueByte se descolgó con un disco de misiones para «Settlers II» y Virgin, rentabilizando su éxito con «C&C» anunciando sus continuaciones. Una feria nada atípica.

SOBRE SALIDAS Y OTRAS COSAS

Sobre la tan reclamada salida de **«Command & Conquer»** en castellano, estamos por ahora todos pendientes de que en Westwood ultimen detalles técnicos de ésta versión, y es que ni en Virgin son capaces de darnos una fecha final.

Cuando leáis esto es posible que ya esté en la calle, pero también es posible que no. Ya está anunciada para ese momento la posibilidad de actualizar vuestra versión inglesa a la castellana con tan solo mandar los dos CDs del «C&C» inglés y unas 1.000 pesetas a Virgin para recibir el «C&C» en castellano a vuelta de correo. Sólo queda esperar ese momento.

Con esto queda contestada la duda de Ricardo Picatoste Ruilope, de Madrid, que además nos pregunta cómo solucionar una fase de «C&C», pero no nos dice cuál es. Espero que lo hagas en una próxima carta.

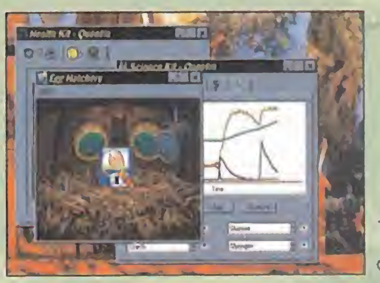
También está ya en la calle «Warcraft II» en un espléndido castellano, por obra de Ubi Soft, que también está traduciendo a nuestro idioma **«Warcraft II: Beyond The Dark Portal»**, que se espera salga en breve. Mientras tanto, los más impacientes podéis probar la versión inglesa de este disco de escenarios que ya está a la venta. Quedáis todos informados, pero sobre todo Raul Pérez Vergara, que escribía para hacer esta pregunta específica.

Después de los comunicados urgentes pasamos a un par de cartas con **«Civilization II»** como trasfondo. Desde Málaga, Daniel García Jiménez nos cuenta: "cuando estoy en el radio de acción de una ciudad amiga, me dicen que retire las tropas inmediatamente o violaré el tratado de paz, y sin embargo cuando ellos están en el radio de acción de una ciudad mía, no encuentro en el menú ninguna opción que ➤


Age of Sail


Battleground: Antietam


Birthright


Creatures

Uno de los juegos más interesantes presentados en la feria londinense ha sido «Creatures», realizado por Millennium para la compañía Warner Interactive


Lords of the Realm II



Rebellion


SimCity 2000 PSX


X-COM: Apocalypse

Sobre la tan reclamada salida de «Command & Conquer» en castellano, estamos por ahora todos pendientes de que en Westwood ultimen detalles técnicos de esta versión

me permita decirle lo mismo. Cuando tomo contacto con una civilización hay intercambio de embajadores sin que pueda evitarlo, y para colmo, una vez hecho el intercambio, me roban. ¿Cómo puedo evitarlo o hacer yo lo mismo?". Para obligar a otra civilización a que retire sus tropas de tu territorio no tienes más que ir al menú del Ministro de Asuntos Exteriores y solicitar una audiencia al embajador del país en cuestión; si es neutral o aliado tuyo podrás pedirle que se retire, declarándole la guerra en caso contrario. Al tomar contacto pacífico con otra civilización, es inevitable el intercambio de embajadores, pero puedes romper relaciones en cualquier momento, así como expulsar a los diplomáticos y espías, que son los causantes del robo que has sufrido. Tú puedes hacer lo mismo mandando un diplomático o espía a una ciudad enemiga.

Continuando con el juego de Microprose, el granadino Pepe el Magno, nos cuenta que en el fichero RULES.TXT podemos cambiar parámetros del juego tales como los escudos que cuesta producir una maravilla, los requisitos para lograr un descubrimiento, o incluso crear nuevas unidades militares. Es cierto, y se pueden hacer muchas cosas más, como cambiar los gráficos de las unidades.

También nos dice, y en eso no estoy tan de acuerdo, que cree que se pueden añadir tres descubrimientos definidos por el usuario, pero si alguién sabe más espero que lo exponga en próximas reuniones.

Para finalizar, admito la reprimenda por no haber hablado de «Twenty Wargame Classics», una fabulosa recopilación de wargames que incluye «Panzer General», y que os recomiendo encarecidamente.

SEGUIMOS CON EL CORREO

Nos vamos a Castellón con Enrique Sabater Pitarch. Le cuento que **«Third Reich»** y **«Kingmaker»** son dos juegos basados en los homónimos wargames de tablero de Avalon Hill. El primero de ellos es muy posible que se distribuya en breve en nuestro país, mientras que el segundo ya lo ha sido, pero como es antiguo, quizá tengas problema para hacerte con él. Está ambientado en Inglaterra, en la Guerra de las Rosas en pleno siglo XV con la sucesión en el trono de Inglaterra en juego; y si te gustan los wargames y la época medieval, es más que recomendable. Antes de despedirse, Enrique nos cuenta la siguiente táctica para **«Steel Panthers»**: en las misiones alemanas en campaña que sean de Defend o Delay, la mejor forma de frenar los ataques de los tanques enemigos es mediante baterías antiaéreas Flak de 88 mm, sobre todo si las situamos en alto. Por cierto, ¿sabías que esta táctica ya la usó Rommel en la Segunda Guerra Mundial?

Ahora damos la bienvenida a un club de estrategas de Requena que se hace llamar "Zagales Ilegales" –¿¿??– y que nos exponen una serie de opiniones: defienden los juegos en tiempo real sobre los basados en turnos, dicen que se cansan de los juegos que no tienen un límite definido, y reclaman que todos los juegos de estrategia sean de dificultad regulable. También cuentan con una estrategia infalible para «C&C», que consiste en hacerse con 6 ó 7 orcas y lanzarlas contra los obeliscos y baterías SAM, mientras realizas un ataque terrestre masivo. La clásica táctica de ataque teniendo superioridad aérea como apoyo a las unidades terrestres.

David Cabezas Jimeno nos recomienda encarecidamente **«C&C: Covert Operations»**, del que dice que tiene misiones –de las 15 que hay– que dejan pequeñas a las más difíciles de «C&C». Nos recomienda la construcción de torres de vigilancia, la protección a ultranza de los comandos, y la táctica de atraer con los soldados a los vehículos enemigos hasta nuestra base, donde les destruiremos.

Y por último –pero no el último–, un estratega que viene desde Argentina. Juan Pablo Jaskiewicz, enviciado en el genial «Master of Magic», también tiene tiempo para «C&C», para el que nos cuenta un truco con el que conseguir dinero: construimos la base con un sólo silo, esperamos a que se llene y lo vendemos, con lo que en lugar de darnos 75 dólares, nos darán 550. Fabuloso, ¿no?

Hemos llegado al final, en el próximo número tendremos mucho turrón, villancicos y paisajes nevados. Y es que en el campo de batalla también se celebra la Navidad. Pero eso será el mes que viene.

Paul Von Hindenburg

concurso

Broken Sword

LA LEYENDA DE LOS TEMPLARIOS

Estas Navidades los Reyes Magos llegan cargados de regalos para los lectores de MicroManía. Y si no crees en los Reyes, mira la de cosas que puedes conseguir simplemente mandándonos una carta. ¡Ánimate a adivinar si lo que te decimos sobre Broken Sword es verdadero o falso y consigue uno de estos regalos!

PREGUNTAS: ¿Verdadero o Falso?

Indica si son **verdaderas o falsas** las siguientes afirmaciones que te planteamos:

1) La nacionalidad de nuestro protagonista es francesa.
2) El jóven George será perseguido por grupos de mafiosos asesinos.
3) Revolution han sido los encargados de diseñar los personajes del juego.
4) Los protagonistas viajarán por medio mundo en busca de unas monedas de los Templarios.
5) Bélgica es uno de los escenarios donde transcurre la acción del juego.
6) En Broken Sword hay un total de 69 personajes más los extras.
7) El compositor de la banda sonora de Broken Sword es Barrington Pheloug.

1er. Premio:



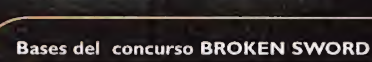
Un viaje a París de fin de semana para 2 personas y el juego «Broken Sword»

2º. Premio:



Un Pentium 120, con 8 megas de RAM, 1 GB de disco duro, Tarjeta VGA PCI de 1 MB, Monitor de 14" de baja radiación, CD-ROM de 8 velocidad, Tarjeta de Sonido de 16 bits, Altavoces de 60W.

3er. Premio:



5 PlayStations







REVOLUTION

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN BROKEN SWORD

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

C. Postal .... Población ....

Teléfono .... Edad ....

Indica si las respuestas son verdaderas (V) o Falsas (F)

1.........2.........3.........4.........5.........6.........7.........

Caso de ser ganador, quiero el juego en formato:

❑ PC CD-ROM ❑ Mac CD-ROM ❑ PlayStation







PlayStation

Bases del concurso BROKEN SWORD

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de MICROMANÍA, que envíen el el cupón de participación con la respuestas correctas, a: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromania ; Apdo. de Correos 328 , 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: "CONCURSO BROKEN SWORD".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá **UNA** , que será premiada con un viaje a Paris de un fin de semana de duración para dos personas en régimen de alojamiento y desayuno y el juego Broken Sword a elegir entre formato PlayStation, PC CD-ROM y Mac CD-ROM. Se extraerá, **UN** segundo participante que ganará un ordenador multimedia con las siguientes características: Pentium 120, 8 MB RAM, Disco Duro 1GB, VGA PCI SIS 1 MB, Monitor 14" Baja Radiación, Disquetera 3"5, Teclado WIN.95 Profesional, Ratón, CD Rom 8 Vel., Tarjeta Sonido 16 Bits, Altavoces 60 W. Por último, se elegirán **CINCO** cartas que serán premiadas con una consola Sony Playstation cada una.. El premio no será, canjeable por dinero.

3- Sólo podrán participar en el concurso las cartas con fecha de matasellos del **26 de septiembre de 1996 al 31 de diciembre de 1996.**

4.- La elección de los ganadores se realizará el **2 de enero de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Micromania.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS, S.A



AUTUMN **ECTS** 1.996

La segunda edición anual del ECTS de 1.996 marca el punto de ruptura con futuras muestras del software en Europa. Ésta ha sido la última ocasión en la que la feria londinense tendrá dos ediciones, habiéndose despedido hasta la próxima cita en septiembre del 97.

Mucho ruido, y alguna nuez, en un ECTS en el que, dejando aparte el tema mencionado, la continuidad, más que la novedad, ha sido la nota dominante, pese a la aparición de algún que otro título de interés.

EL REENCUENTRO



Se hacía necesaria una decisión, como la tomada, para celebrar el ECTS únicamente una vez al año. La coincidencia de la edición de primavera con el E3 provocaba un desplazamiento de las grandes novedades hacia el otro lado del charco, dejando las sobras para la muestra Europea.
Por otro lado, sólo cuatro o cinco programas realmente interesantes y nuevos han aparecido, mientras que las "caras" del resto siguen siendo las mismas. Y lo incomprensible es que ciertas compañías se empeñen en mostrar, un año tras otro, lo mismo, sin visos de que vaya a ser lanzado en fechas inmediatas. Una extraña consideración de "oferta y demanda", que no deja de sorprender.
Sería lógico que ciertos títulos se dilataran en el tiempo, caso de las superproducciones, pero así, con todo, y de manera habitual, ya no resulta tan normal. Muchas compañías parecen guiarse por el "cuanto más, mejor, aunque sea tarde". Pero, ¿para qué esperar dos años, desarrollando diez títulos, si luego han perdido toda su frescura?
El círculo vicioso del soft parece estrecharse cada vez más.

7TH LEVEL

EN EXPANSIÓN

«Monty Python & the Quest for the Holy Grail», «Tracer», «Arcade America»... estos son algunos de los títulos ya conocidos de una compañía que, poco a poco, se va afianzando en el mercado, y que ya prepara una nueva hornada de títulos. El primero es **«Ace Ventura»**, una divertida aventura gráfica con el alocado detective que interpretó Jim Carrey en la pantalla grande. Es sólo el comienzo de una lista que incluye títulos como **«G-Nome»** –muy en la línea de «Mech Warrior»–, **«Dominion»** –un programa de estrategia con gráficos renderizados– o **«Return to Krondor»**. Un puñado de títulos con gran variedad.

ACCLAIM

EL MUNDO DEL JUEGO

Acclaim Nation, como a ellos mismos les gusta definirse, no ha escatimado en gastos ni en recursos para ofrecernos en los próximos meses lo mejor de lo mejor –PC, Saturn y PlayStation–. Lo mejor de la lucha 3D poligonal lo veremos en **«Iron & Blood»**, ambientado en los mundos de Ravenloft; la mejor aventura es **«DragonHeart»**, basada en la película del mismo nombre; el mejor deporte lo veremos en **«NBA Jam Extreme»** –sólo Saturn y PSX– y en **«V-Tennis»** –PSX–. El cómic –tema habitual en Acclaim– estará también presente con **«Batman Forever Coin Op»** y **«Iron Man X-O Manowar»**. Y, como colofón, espectacular rol, aventura y acción en el juego más auténtico y actual: **«Magic The Gathering»** –no confundir con el de Microprose–; además de **«The Crow. City Of Angels»** que plasmará en nuestras máquinas todo el espíritu gótico y violento de la película.



AUTUMN **ECTS** 1.996

ACTIVISION

CALMA APARENTE

Parecía que tras «Zork: Nemesis» y «Spycraft», las aguas de Activision se habían convertido en una balsa de aceite, pero nada más lejos de la verdad. Entre las distintas versiones de estos programas para formatos distintos al PC, algunas secuelas –**«Mechwarrior 2. Mercenaries»**, ya disponible–, y nuevos proyectos en marcha, la compañía está más viva que nunca. Sus más inmediatas producciones son **«Hyperblade»**, un juego deportivo futurista; **«Blast Chamber»**, una curiosa mezcla entre plataformas y estrategia, y por último **«Interstate '76»**, o la aventura poligonal convertida en una "road movie" ambientada en los setenta. Reseñemos, como punto final, que **«Muppet. Treasure Island»** se encuentra en pleno proceso de localización, y en breve estará disponible en nuestro mercado.
Ya se sabe que las apariencias engañan, y la calma de Activision no era más que eso.

BLIZZARD

DEL CIELO AL INFIERNO

Los autores del genial «Warcraft» basan su presente campaña en tan solo dos juegos, pero que van a dar mucho que hablar. **«Starcraft»** debería estar listo antes de fin de año, para que disfrutemos de las luchas galácticas, entre distintas razas, por el control del universo en nuestro Windows 95. Pero su verdadero bombazo será


«Archimedean Dinasty»


«Iron & Blood»


«Micromachines Military»

Algunos títulos siguen aún siendo proyectos, y otros ya anuncian retrasos. ¿Hasta cuando..?

«Diablo», un JDR isométrico, en tiempo real, impresionante gráficamente, con una jugabilidad sin límites, y con interesantísimas posibilidades multijugador. Son sólo dos, pero con una calidad que vale por mil.

BLUE BYTE

BUENAS PERSPECTIVAS

Los lanzamientos de la compañía germana no suelen prodigarse en exceso, pero, salvo excepciones, siempre causan buena impresión. Tras «The Settlers II» llegará el turno para, primero, **«Archimedean Dinasty»** y, más tarde, **«3D Helicopter»**, sus dos nuevos proyectos. El primero se basa en un complejo argumento que nos sitúa en el fondo del océano, en un futuro indeterminado; mezcla partes de estrategia y acción, y unos ligeros toques de simulación. El segundo es un arcade, en plan puro y duro, pero que se identifica con el mencionado «Archimedean Dinasty» en el uso de una tecnología similar, basada en el render 3D, en tiempo real. Y, finalmente, reseñar el anuncio de discos de datos para «The Settlers», que alargarán la -ya de por sí enorme- vida del juego.

BMG INTERACTIVE

LA ORIGINALIDAD POR BANDERA

A través de sus compañías de programación asociadas, BMG nos presentó productos que llamaban la atención por la aureola de distinción que portaban. Es el caso de **«Duck City»**, un juego que son muchos y que transcurre en un mundo de dibujos animados, realizado por el lápiz de un artista de la animación. O **«Pandemonium!»**, un arcade 3D, para PlayStation, de ambientación medieval avalado por la genial calidad de Crystal Dynamics. Por no hablar de **«Firo & Clawd»**, arcade isométrico divertido donde los haya; o si no, **«Spider»**, que continúa la moda de jugar con los bichos poniéndonos en la personalidad de una tarántula cibernética. Original, ¿no? Y si no, planteaos el hecho de jugar al golf en la luna, con **«Lunar Golf»**.

CODEMASTERS

EL ENCANTO DE LO DIMINUTO

Codemasters cumple diez años y, como no podía ser de otro modo, lo celebran con nuevas ediciones de sus ya archifamosos «Micro Machines». Dos, en concreto. **«Micromachines Military»**, para 16 bit, y **«Micromachines V3»**, un programa en el que los diminutos vehículos conquistan la tercera dimensión, y que en principio aparecerá para PlayStation, a principios de la primavera del 97. **«Sampras Extreme Tennis»** y, después, **«Jonah Lomu Rugby»** -ambos en PC y PSX- completan la lista de la compañía para los próximos meses.

Las caras del ECTS



FREDÉRICK RAYNAL
ADELINE SOFTWARE



El próximo año verá la luz la nueva joya de Frédérick Raynal y Adeline, «Little Big Adventure 2».
Pero, aún siendo una continuación de «LBA», es un juego totalmente nuevo. "Los protagonistas son los mismos", comenta Raynal, "pero la trama es nueva, y no es preciso jugar antes con «LBA» para entrar en situación."
Algo que llama la atención es que se combina la perspectiva isométrica, en interiores, con diferentes perspectivas de cámara, usadas en exteriores y escenarios abiertos.
"Se trata de mejorar la visión, para que los decorados nunca oculten la acción. Hemos incluido una opción para escoger la cámara más satisfactoria, o situar a Twinsen en el centro de la pantalla, sólo con tocar una tecla."
Eso sí, las cámaras son fijas. "La razón para no utilizar una tecnología que renderice escenarios en tiempo real es que «LBA 2» es una aventura. Utilizar un engine 3D en tiempo real habría sido muy bonito, pero supondría un excesivo tiempo de cálculo en algo que no afecta al juego. «LBA 2» mejora la tecnología de «LBA», pero no tenemos necesidad de demostrar que somos mejores que nadie", afirma Raynal.
Al despedirnos, nos dijo, "espera, te voy a enseñar algo". Abrió su ordenador portátil, y vimos un pequeño buggy en 3D corriendo a toda pastilla.
"Fíjate en el piloto, por favor". Y no salimos de nuestro asombro al ver a Twinsen conducir aquel bólido. La pregunta era inevitable. ¿Cuándo sale este juego?" "Verás", comentó, "esto es algo que hemos programado sólo para nosotros." Una pena, desde luego.



CRYO

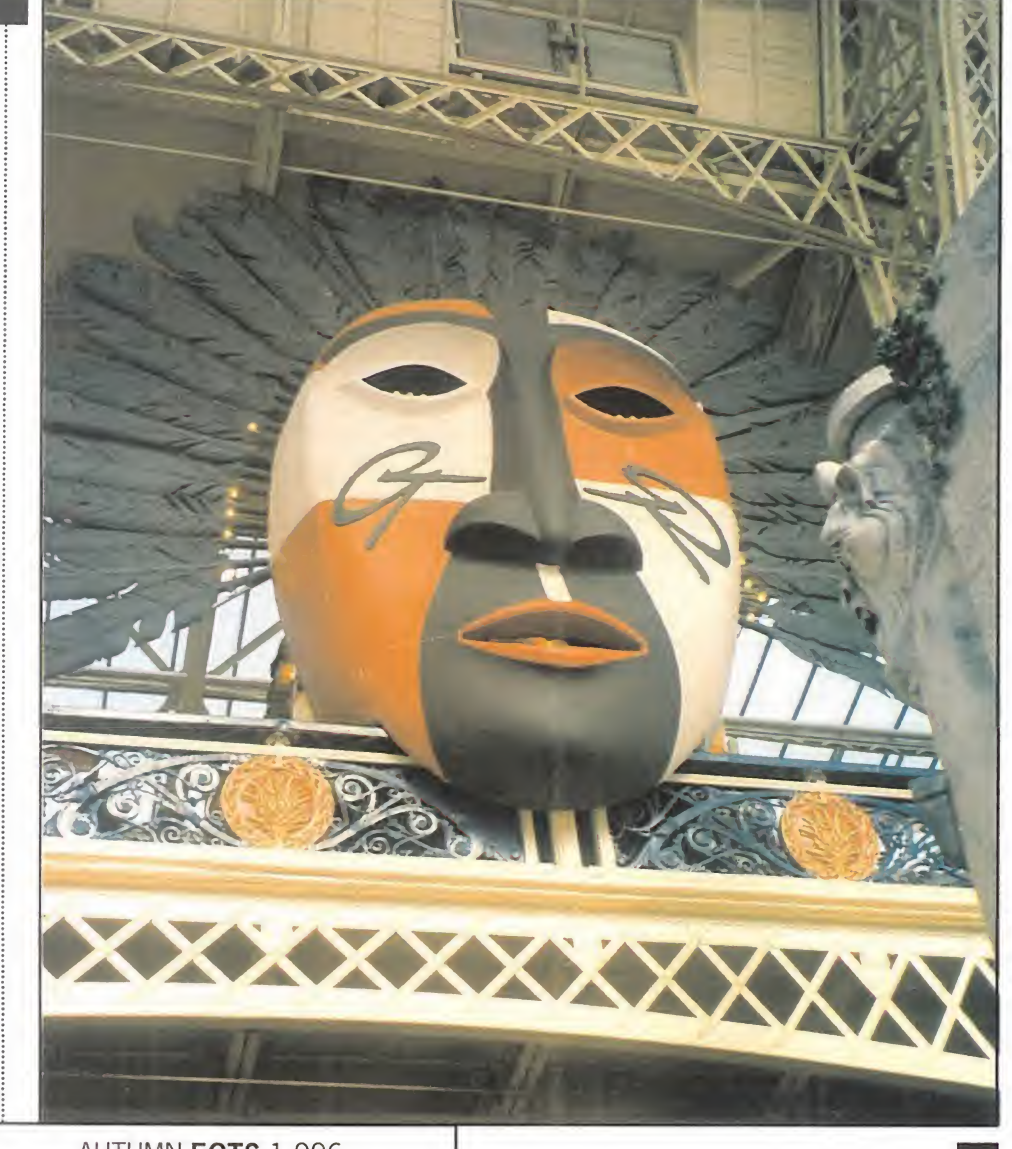
LA IMPORTANCIA DEL ENGINE

La compañía francesa, caracterizada por la gran calidad de sus productos, usará el 3D en la mayoría de sus nuevos lanzamientos. No en vano, han desarrollado un engine de creación de universos virtuales: OMNI 3D, que han usado en **«Versailles 1685»** y **«Atlantis: The Lost Tales»**. También aventura, y también 3D, serán juegos como **«Dragon Lore II»** –continuación de su gran éxito– y **«Riverworld»**, aunque ésta última tendrá toques de simulación y se desarrollará en su totalidad, en tiempo real. Por último, también se encuentran en preparación títulos como **«Dreams»**, **«Ubik»**, **«Third Millenium»** y **«Deus»**, amén de una larga serie de otros que preparan para terceras compañías.

EIDOS

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Tras los inicios de la aventura que llevó a Domark, US Gold y Core a formar EIDOS, y a la que se unió Simis posteriormente, para cubrir el área de simulaciones, comienzan a recogerse los frutos de la cosecha. **«Tomb Raider»**, una espectacular aventura en una línea –técnica– similar a «Fade to Black», ya está a punto para su estreno estas navidades. Pero los nuevos títulos no se paran en la aventura 3D mencionada.
«Deathtrap Dungeon», **«Incredible Hulk»**, **«Swagman»**, **«Jetfighter 3»**, **«Apache»**, **«Blam! Machinehead»** y otros muchos vendrán a unirse a los lanzamientos previstos hasta navidades, y el primer trimestre del 97.



AUTUMN ECTS 1.996

ELECTRONIC ARTS

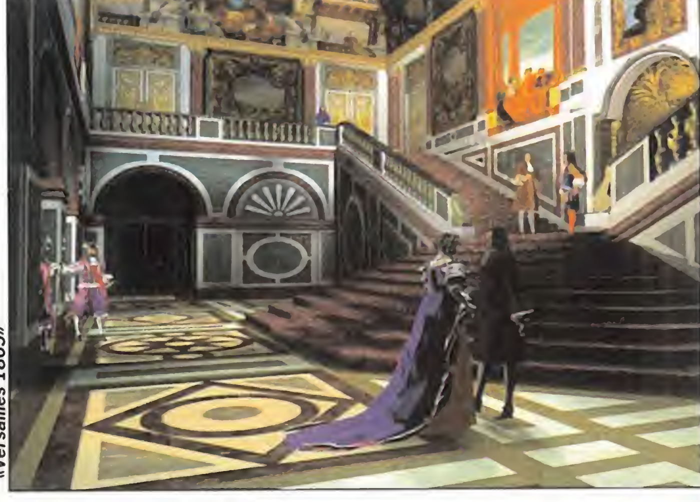
LA LÍNEA DEL ÉXITO

Como suele suceder, feria tras feria, E.A. era de las compañías que imponían su ley en el ECTS, por cantidad y calidad de títulos. Y aunque no se pudo contemplar nada realmente novedoso e inesperado, ya se pudo vislumbrar que la enorme lista de productos de la compañía se iba a tener que renovar en breve, ante la inminente aparición en el mercado de la mayoría de los programas que se mostraron en Londres. Por la parte de E.A. Sports, **«FIFA 97»** y **«NHL 97»** copaban la atención del respetable. Bullfrog, tras múltiples peripecias, mostraba las versiones ya acabadas de títulos como **«Dungeon Keeper»**, **«Gene Wars»** y **«Theme Hospital»** –por cierto, que los rumores sobre Peter Molyneux y su incierto futuro en la compañía corrían sin cesar–. Adeline mostraba **«Little Big Adventure 2»**, que continúa las increíbles peripecias de Twinsen, con multitud de mejoras en la jugabilidad.
Por Origin, apareció **«The Darkening»**, con un aspecto excelente, y Richard Garriott nos enseñó imágenes de **«Ultima Online»** y **«Ultima IX»**. Para finalizar, **«Soviet Strike»**, que promete ser el más impresionante juego de toda la serie. Mucho, y muy variado, en definitiva, como corresponde a este gigante del software.

EMPIRE INTERACTIVE

FIEL A SUS PRINCIPIOS

Esta compañía sigue realizando los juegos que todos nos esperamos. **«Flying Corps»** –realizado por Rowan– nos permitirá surcar los cielos de


«Versailles 1865»

Esta edición sigue la línea de los últimos años: escasas novedades y las mismas "caras" en los títulos de muchas compañías.


«Flying Corps»


«Theme Hospital»

Pese a todo, parece que ciertos títulos, por fin, verán la luz incluso antes de que acabe el año. Tal vez «Theme Hospital se cuente entre ellos.

Europa, en los días de la Gran Guerra, en una de las simulaciones de vuelo de este tipo más realistas, en todos los aspectos, creadas hasta la fecha. Y **«MiG Alley»** –también de Rowan– gozará de las mismas cualidades, pero con aviones más modernos y ambientado en la guerra de Corea. Por supuesto, continuarán publicando títulos en su serie **«Battleground»**, además de un simulador de golf: **«The Golf Pro»**.

EUROPRESS

DE NUEVO, AL VOLANTE

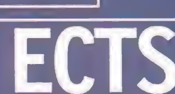
La base de Europress en el ECTS estaba en los productos multimedia y educativos, pero un título llamó poderosamente nuestra atención: **«Network Q Rac Rally Championship»**, segunda parte de aquel «Rac Rally» que apareció hace ya unos años. Esta nueva versión es excepcionalmente mejor, con gráficos, sonidos, controles y jugabilidad mucho más trabajados, y con una opción para jugar en red, donde reside su verdadero atractivo. Mitad simulación, mitad arcade, «Network Q Rac Rally Championship» tiene, a priori, todos los ingredientes para convertirse en un programa excelente.

FOX INTERACTIVE

CINE PARA TODAS LAS MÁQUINAS

Ninguna otra compañía está más capacitada para llevar toda la magia, acción y autenticidad del cine hasta los monitores de nuestros ordenadores y consolas que Fox Interactive. Como lanzamientos principales, dos títulos de sobra conocidos.
Por un lado, **«Independence Day»** será un juego de acción que nos pondrá a los mandos de diversos cazas para luchar contra la ya famosa invasión alienígena. Y, por otro, **«The X-Files»**, nos introducirá en la piel de Fox Mulder y Dana Scully, participando en una misteriosa aventura de cine, realizada con una novedosa tecnología llamada VirtualCinema.

Las caras del



DAVID PERRY
SHINY ENTERTAIMENT



"Detalles. Ahí está la clave de un buen juego". Así comenzó David Perry hablando sobre la última versión de «MDK», al 30% de desarrollo –y al que, por cierto, cada vez se le nota que es mejor, y mejor, y mejor...–
"Generalmente, cualquier juego que use una tecnología 3D, basa su diseño en estructuras poligonales que el ordenador reconoce como bloques cúbicos en su manejo." Para ilustrar la teoría, Perry activó una opción que mostró un "sentry", uno de los gigantescos enemigos en «MDK», como un conjunto de cubos, en cuyo interior se asientan las diferentes partes que forman su cuerpo. "El ordenador suele identificar todo el cubo como la parte que contenga, a la hora de gestionar distintas rutinas. Pues bien, en «MDK» ya os podéis ir olvidando de algo así."
De repente, el protagonista del juego activa el "sniper mode" y acerca la imagen hasta nuestras narices. En un segundo. Sin pérdida de detalle. Con una suavidad increíble. Y lanza un disparo, justo entre dos "articulaciones"... Esperando ver cómo, aunque iba a un espacio vacío, el disparo destrozaba esa articulación, nos quedamos de una pieza al ver cómo se perdía en la lejanía. "Ésta es la clave. El ordenador sólo reconoce un impacto si va a una zona sólida del enemigo, e ignora el espacio 3D que contiene cada parte de su cuerpo."
Y después, una demostración del juego. Velocidad de vértigo, increíble detalle, zooms... Una maravilla, vamos.
Y, lo mejor, todo en tiempo real.
«MDK» va a ser algo grande. Casi tanto como David Perry, un auténtico genio de este mundillo.



Pero las conversiones no acaban aquí, pues también sonaron otros nombres, como el de **«Alien vs Predator»** o **«Die Hard Trilogy»**; la diversión alocada vendrá de la mano de títulos como **«The Simpsons Cartoon Studio»** y **«The Simpsons Virtual Springfield»**.

GT INTERACTIVE

LA COSECHA DE TODO EL AÑO

En el amplio abanico de productos ofrecidos por GT no había uno que destacase sobre los demás. Quizá **«Mortal Kombat Trilogy»**, con su aureola de juego de lucha definitivo, tanto a nivel técnico como de jugabilidad, que encantará a los fanáticos de «MK».

Pero también estaban por allí **«9»**, una aventura con sello de entre extraña y sorprendente, y **«Robotron X»**, un arcade de concepción simple y adicción desbordada.

También estaba Epic Megagames, que además de **«Unreal»** y **«Jazz Jackrabbit 2»** –dos impresionantes juegos que prometen– nos mostró dos interesantes títulos de estrategia: **«7th Legion»** y **«World of Wonders»** que, además, tiene toques de rol.


«9»

Lo mejor de las escasas novedades mostradas, estaba en su elevada dosis de originalidad.



INFOGRAMES

CONVERSIÓN A WINDOWS 95

La compañía francesa incide en sus temas de siempre, con los juegos a los que ya nos tiene acostumbrados. Por ello, no es extraño encontrarnos con versiones específicas **Windows 95** de **«Prisoner of Ice»**, **«Time Gate»**, o el inevitable **«Alone in the Dark III»**, que cambia su nombre por **«Ghosts in Town»**. Dentro del apartado de novedades –también para Windows 95– nos encontramos con **«Solar Crusade»** –en el más puro estilo «Chaos Control» que, por cierto, va a ser versionado para Sega Saturn–, o programas como **«International Tennis Open»** y un grupo de juegos didácticos con los Pitufos, Spirou, y Asterix y Obelix como protagonistas.

INTERPLAY

TRAS LA SOMBRA DE «MDK»

«MDK» no era tan solo el protagonista del stand de Interplay, sino también uno de los de toda la feria. El juego de Shiny avanza con pie firme hacia la categoría de gran éxito: un título revolucionario gráficamente, y jugable al mismo tiempo. Su sombra oculta los demás lanzamientos, entre los que no hay muchas novedades: **«Mummy»**, **«Shadoan»** y **«Of Light and Darkness»** –tres aventuras muy diferentes entre sí–, **«M.A.X.»** –estrategia en tiempo real– y, para finalizar, **«Lost Vikings 2»** –la continuación del clásico–. También se observó en Interplay un gran interés



«Independence Day»

Lo mejor, los anuncios de algunos lanzamientos "estrella" para el 97.

«Ghosts in Town»



«Descent to Undermountain»

Versiones, conversiones y adaptaciones de la pantalla grande, siguen formando un negocio redondo para las compañías.

por Nintendo 64 (varios títulos en preparación) y el JDR, con **«Descent to Undermountain»**, **«Blood & Magic»** y **«Fallout»**, tres programas de este género, muy prometedores.

LUCASARTS

EL GIGANTE DESPIERTA

La que, quizá, sea la compañía más carismática de todas las que existen, despierta de su letargo cultivando el género que mejor se le da: la aventura. Para su realización, LucasArts da un giro con el que convertirá sus próximas aventuras en auténticas películas de dibujos animados.

Por fin verá la luz la continuación de las andanzas de Guybrush, **«The Curse of Monkey Island»**, una auténtica película en SVGA; el mismo caso de **«Outlaws»**, ambientada en el lejano oeste, y realizada en 3D, con toques de acción.

Pero Lucasarts no abandona sus andanzas espaciales, que se prorrogarán en forma de simulador de combate en **«X-Wing vs Tie Fighter»**, en **«Jedi Knight»** e, incluso, en un juego de estrategia en tiempo real, que llevará el sugestivo nombre de **«Rebellion»**.

MICROPROSE

ESCASEZ DE NOVEDADES

Siguiendo la tónica general, la compañía experta en estrategia y simulación no llegó a mostrar grandes novedades en el ECTS. Títulos como **«1943: European Air War»**, o los esperados **«XCOM: Apocalypse»** y **«Master of Orion II»**, ya eran viejos conocidos de anteriores ferias. Con **«Magic: The Gathering»**, **«Falcon 4.0»** o **«Agents of Justice»** pasaba lo mismo.

Afortunadamente, venía a poner el toque de innovación **«Gran Prix Manager 2»**, que nos trasladará a los entresijos de la Fórmula 1 de forma más completa que su predecesor.

Además, estaba **«Star trek: Generations»**, la última aventura de la serie "trekkie", prevista para los primeros meses del próximo año, y se anunció **«Battletech»** –estrategia al estilo «C&C»– para finales del 97.

MICROSOFT

GRANDE EN TODOS LOS ASPECTOS

La compañía de Bill Gates también sabe hacerlo bien en el ámbito lúdico. Y no sólo por sus nuevos programas educativos y multimedia, sino también por sus nuevas aportaciones al campo de los juegos por ordenador. Con sus

Las caras del ECTS



RICHARD GARRIOTT
ORIGIN



No fue nada fácil charlar con Richard Garriott, pero finalmente conseguimos que nos hablara sobre «Ultima Online», y el esperado «Ultima IX. Ascension». "Bien, lo primero que me gustaría dejar claro es que «Ultima Online» será EXCLUSIVAMENTE para jugar en RED", afirmó para evitar confusiones. Pero, ¿cuáles serán sus características? «Ultima Online» utiliza un nuevo engine, dada la proporción del proyecto. Para hacer una comparación, sería algo parecido a sumar todos los "Ultima", desde el primero hasta «Pagan»"

"Pero nuestro mayor reto", continua Garriott, "es que todo funcione en tiempo real, con libertad total para cada usuario. TODO será auténtico. Y los enemigos son inteligentísimos. Por ejemplo, un dragón, desde el comienzo, irá a su aire, moviéndose, volando, o buscando comida. Y no es descabellado que el dragón busque comida en una ciudad, y la arrase, con lo que ciertos jugadores podrían formar alianzas contra él."

Sin embargo, «Ultima Online» destaca en cantidad. "La red de servidores, repartida por todo el mundo, permitirá jugar simultáneamente a unos tres mil (¡¡¡3000!!!) usuarios."

Y después, tras la impresión recibida, «Ultima IX. Ascension». Sin saber si estábamos preparados para digerir otro shock, Richard Garriott comenzó su exposición. "Todo está siendo diseñado con un engine 3D poligonal. Esto ofrece varias ventajas. La primera es conseguir un detalle tan elevado como queramos en personajes y escenarios. Y la perspectiva no será fija, sino que los ángulos podrán ser variados por el usuario en cualquier momento."

Aunque «Ascension» está aún en pañales –no saldrá hasta finales del 97– las primeras imágenes eran sensacionales. Así que, nada más, saludos al bueno de Lord British, y a esperar estas dos maravillas.



primeros títulos no dejan prácticamente ningún género por cubrir, sorprendiéndonos agradablemente con programas que abarcarán todos los aspectos de un deporte concreto, como **«NBA Full Court Press»**, **«Microsoft Golf»** y **«Microsoft Football»**. Pero también saben perfeccionar títulos como **«Flight Simulator»** con su nueva versión 6.0, para Windows 95. Otros juegos, como **«Gex»** o **«Deadly Tides»** ya nos sonaban, pero son un buen prólogo a otros muchos que han de llegar en breve. Para Windows 95, por supuesto.

MINDSCAPE
EL DESAFÍO A LA VARIEDAD

La distribución de Mindscape para los próximos meses promete, ante todo, variedad y un elevado número de productos. Uno de los, a priori, más destacables es **«War Wind»**, un proyecto que bebe de las fuentes de clásicos de la estrategia como «Dune 2» o «Warcraft», y que cuenta entre sus virtudes con una opción de juego en red realmente sabrosa. Pero no es que el resto de la lista sea, precisamente, algo desdeñable. **«Chessmaster 5000»**, para empezar; después, **«The Complete G.N.B. The Final Fury»**; luego, **«Dark Earth»** –mucho ojo con este título, que promete ser una joya–, para seguir más tarde con **«Necrodome»**, **«Star General»**, **«Starwinder»**, **«Steel Harbinger»**...
Como se puede comprobar por los títulos mencionados, los próximos meses se anticipan llenos de buen software con el sello de esta prestigiosa compañía.

NOVALOGIC
EL AVANCE TECNOLÓGICO

El desarrollo del engine Voxel Space 2 marca la pauta de los nuevos proyectos en simulación de NovaLogic.
Con **«F 22 Lightning II»** ya en la calle, luego vendrán **«Comanche 3»** y **«M1A2 Abrams»** que se presentan como los nuevos retos para los amantes de los juegos de esta compañía.
Mucho más espectaculares que sus predecesores, con mejoras en jugabilidad y tecnología, por doquier, y la garantía de, al menos, contar con una diversión y acción aseguradas.
Lo que aún no está muy claro es hasta dónde llegará la influencia de la simulación pura en ambos títulos, aunque se promete que será muy elevada.



AUTUMN **ECTS** 1.996



OCEAN
SIN EXCEPCIONES

Otra compañía clásica, de las que siempre vienen con las manos llenas a las ferias. Y esta vez no iba a ser una excepción.
Nos enseñaron cosas como **«TFX: F22»**, el último simulador de DID, que está ultimando su **«Super EF2000»**, para Windows 95. O lo más nuevo de Tribe: **«Zoiks!»**, **«Dawn of Darkness»** y **«Dreadnought»**.
También estaban Team17 con su **«X2»**, para PlayStation y Saturn, completando la lista con **«Ballistic»** y **«Euromanager»**. Y todavía quedaba espacio en Ocean para la sorpresa con **«Animal»**, de Microtime –ácido juego con una salchicha como protagonista–, con la buena presencia estratégica de **«Project Airos»**, y la simulación deportiva de **«Breakpoint Tennis»**.
Por si esto fuera poco, el mejor arcade tenía su representación en **«Shattered Reality»** y **«Guts'n'Garters»**.



SCI
¿POR FIN?

Largo, laborioso y más lento de lo deseable es el desarrollo de los últimos proyectos de SCi.
La compañía inglesa prepara dos nuevos títulos. El primero es **«SWIV 3D»**, adaptación del clásico shoot'em up de Spectrum –y posteriores versiones de 16 bits– a las nuevas tecnologías y, el segundo, **«Carmageddon»**, un arcade de conducción, bastante salvaje.
Y parece que **«XS»**, ¿por fin?, es ya más que un proyecto, aunque su idea original ha sido modificada, para convertirse en un clónico de «Doom» y sus seguidores.
Pero el tiempo no perdona.



SEGA
EL INFLUJO DEL 3

La diversidad de la oferta de Sega –PC, Saturn, CoinOp, 16 bits...– parecía desdibujar algo una oferta que, sin embargo, resultaba de lo más alentadora para el futuro. Pero todo, eso sí,

Una sola edición anual del ECTS, a partir del año que viene, puede ayudar a clarificar, en parte, el panorama del software, actualmente algo confuso.


«Outlaws»


«Star Trek: Generations»

siempre bajo el peso específico de un gran título, **«Virtua Fighter 3»**, indiscutible estrella de la compañía para el futuro próximo. Pese a ello, la prometedora oferta de títulos en PC no desmerecía del resto: **«Virtua Cop»**, **«Daytona USA»**, **«Sega Rally»**, **«Panzer Dragoon»**...

Y, en Saturn, lógicamente, la lista de títulos tampoco era pequeña: **«ManxTT»**, **«VF Kids»**, **«Fighting Vipers»**, **«Daytona Circuit Ed.»** ... Aunque, a pesar de todo, hay que ver lo impresionante que resulta «VF 3».

SIERRA ON LINE

LA HISTORIA CONTINÚA

Una de las compañías míticas en el género de la aventura, y creadora de las series múltiples, la siempre presente Sierra, anticipa un invierno "calentito" en lanzamientos.

Por supuesto, sus sagas más renombradas son las que se llevan la palma, en proyectos a medio plazo, con títulos como **«Larry 7»**, o el esperado **«Phantasmagoria 2»**. Sin embargo, nuevos títulos inauguran lo que puede convertirse en una nueva saga, como **«Rama»** –realizado en colaboración con Arthur C. Clarke– o **«Lighthouse»**.

Y, aunque Sierra ya ha abandonado definitivamente las tecnologías tradicionales, metiéndose de lleno en el vídeo digital y el "cartoon" –una decisión que, para muchos, sigue siendo un riesgo–, lo que no se puede negar es que sus aventuras siempre tendrán un encanto especial.

SONY

TODO PARA PLAYSTATION

Cuando su máquina ya ha vendido más de un millón de unidades en toda Europa, Sony se prepara para duplicar la cifra, ofreciendo y distribuyendo nuevos y excitantes juegos. Con la firma de Namco, nos traerán la última sensación en lucha 3D: **«Soul Edge»**, así como nuevas ediciones de su **«Namco Museum»**, y nuevos deportivos.

De Psygnosis caerán títulos en los que sobran presentaciones, como **«Destruction Derby 2»**, además de **«Monster Trucks»**. Finalmente, la producción propia de Sony se centra en la velocidad, y prueba de ello serán **«Rapid Racer»** y **«Porsche Challenge»**.

TELSTAR

UN POCO DE TODO

Multimedia, PlayStation, PC... y un poco de cada género: acción, aventura, estrategia.

Como anticipo de la próxima temporada, dos títulos que prometen: **«Excalibur»** y **«Siege»**, para PSX y PC, respectivamente. El primero es una aventura de espada y brujería, desarrollado con una tecnología en una línea muy parecida a la de «Alone in the Dark».

«Siege» es un programa de estrategia ambientado en la época medieval, interesante en cuanto a realismo y documentación histórica.

Las caras del ECTS



JOHN RICHMOND
FOX INTERACTIVE

La cabeza visible de Fox Interactive, actual presidente de la división de software de entretenimiento de la multinacional cinematográfica, también nos acompañó en nuestra visita al ECTS, y nos informó de algunos detalles sobre los programas de la compañía y sus futuros proyectos.

"Estamos muy orgullosos de como ha quedado «Die Hard Trilogy», aunque no haya sido un programa desarrollado "in house". Pero otros, como «ID 4» o el mismo «X Files» sí los estamos haciendo nosotros, y esperamos que se conviertan en verdaderos números uno."

Y, entonces, nuestros ojillos se iluminaron, al escuchar eso de "«X Files» lo estamos haciendo nosotros..."

Al preguntarle al respecto, la respuesta fue contundente. "Fox es una compañía de cine y, como tal, es algo que nos afecta a la hora de plantear el desarrollo de un juego. La parte de los guiones la tenemos resuelta con la experiencia de otras divisiones de la compañía, pero el modo de hacer de esas otras divisiones también nos influye. Creemos que el futuro del juego pasa por la comunión entre informática y cine."

"«X Files» será el ejemplo perfecto", continúa Richmond, "ya que será una aventura protagonizada por los mismos actores –David Duchovny y Gillian Anderson– de la serie, con metraje rodado específicamente para el juego, y una serie de historias originales como base de toda la acción."

Sobre el tema de la fecha de aparición del juego, John Richmond no quiso poner la mano en el fuego, ya que todo dependía de los compromisos de los actores en la serie, y probablemente hasta que no acabe la presente temporada no se podría contar con ellos. "Pero, creedme, será una experiencia total." Y conociendo la serie, no lo dudamos ni por un instante.



TITUS

POCAS NOVEDADES

Otra veterana compañía que últimamente no se muestra muy prolífica, al menos en lo que realización de juegos para PC y las nuevas máquinas se refiere. **«Metal Rage»**, un arcade 3D, para PC, en el que controlamos un tanque del futuro que arrasa con todo lo que se le pone en su camino; y **«Wild Animalympics»**, unas olimpiadas con animales como protagonistas.

UBI SOFT

DIVIERTE Y ENSEÑA

Al margen de programas didácticos, en el caso de títulos como **«Payuta and the Ice God»**, **«Adventures in Music»** o **«Guitar Hits v.2»**, la oferta lúdica de Ubi se basó en **«Street Racer»** para consolas de 32 bits, y **«POD»**, para PC, un arcade de carreras de vehículos futuristas en SVGA que soportará la tecnología MMX. Más a largo plazo anunciaron **«Rayman 2»**.

VIRGIN

LA GRAN HERMANDAD

En medio de un marketing impresionante, el coloso Virgin hizo una gran exhibición de todos sus productos actuales y los que han de venir. Por parte de Westwood, alucinaron a la concurrencia con **«Lands of Lore II»**, lo que se supone será la resurrección definitiva del rol, y **«C&C: Red Alert»**, sin duda alguna el fenómeno estratégico del año.

Bethesda también sacó sus principales bazas: la última entrega de su serie arcade 3D sobre «Terminator», con el nombre de **«SkyNET»**. Y **«X-Car»**, un juego dedicado a las carreras de coches en el que podremos diseñar nuestro vehículo ideal.

Finalmente, juegos de fútbol –**«4-4-2»**–, arcades –**«Grid Run»**–, lucha –**«Street Fighter Alpha 2»**–, y plataformas –**«Bubble Bobble 2»**–.



«Lands of Lore. Guardians of Destiny»

¿Volveremos a encontrarnos con sorpresas en las fechas de próximos lanzamientos?

WARNER INTERACTIVE

LA ESENCIA DE LA VIDA

En su papel de multinacional aglutinadora de los más diversos grupos de programación, Warner tiene una oferta de las más completas y variadas; y como juego estrella, uno revolucionario: **«Creatures»**. Se trata de un simulador REAL de vida, con Inteligencia Artificial auténtica y desarrollado por expertos en el tema de la simulación.

Además de con este juego científico, Warner cubrirá el resto de los géneros –predominando los arcades– empezando con **«Star Control 3»**, y títulos como **«Safecracker»**, **«Trash It»**, **«Assassin 2015»** y **«Ravage DCX»**, que publicarán en PC CD, y alguno en otras plataformas,y **«MIA»** e **«YPA»**, que ya se irán al siguiente.

«Porsche Challenge»



Las caras del ECTS

ALAN SNOW
BMG INTERACTIVE



Si alguien recuerda «PAWS», el primer "simulador de perro" de la historia, y le gustó, estará encantado con el nuevo proyecto de Alan Snow. El nombre, «Duck City».

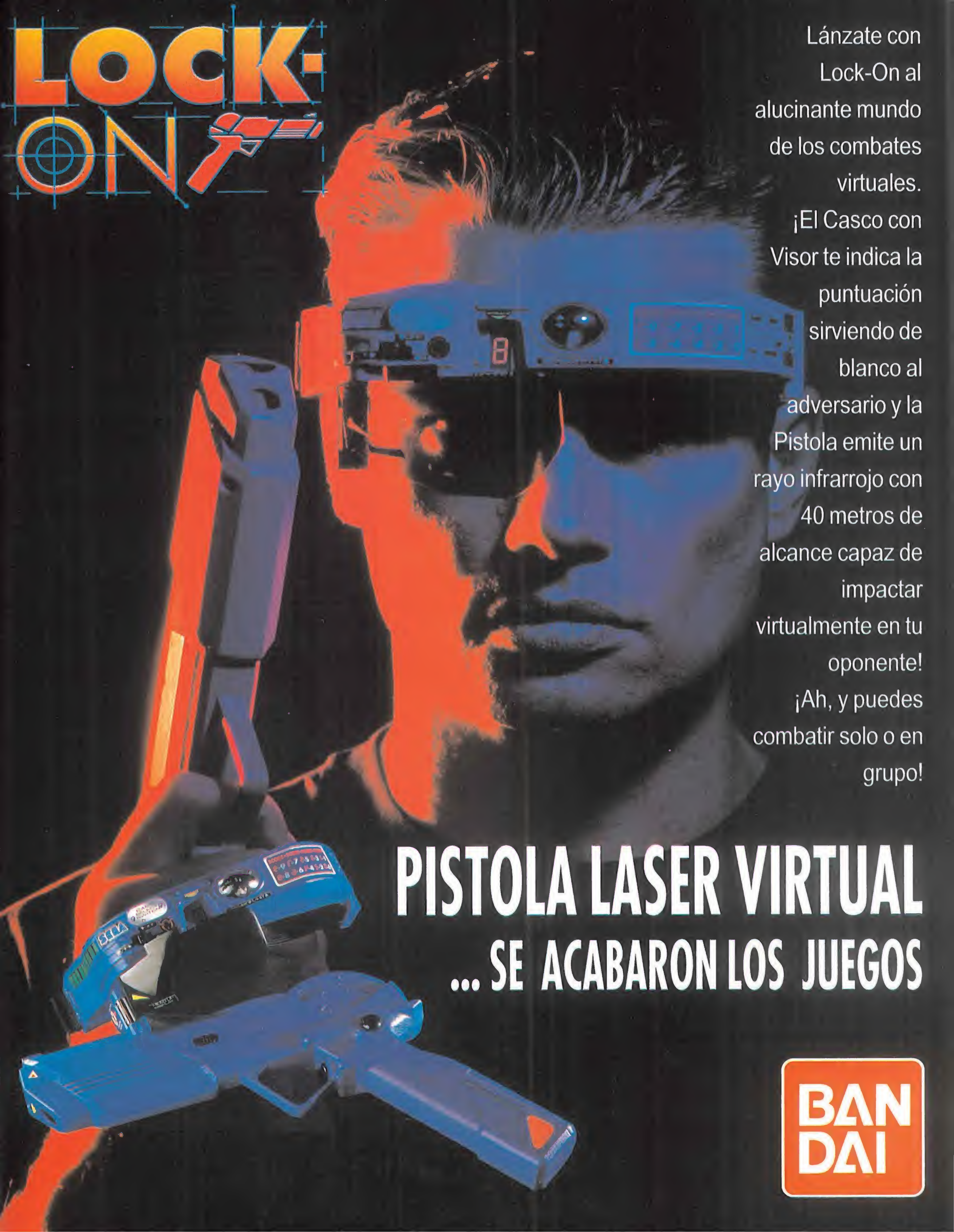
La historia de «Duck City» es tan simple como la de «PAWS»: no hay ninguna historia. Simplemente nos sitúa en un lugar irreal, una ciudad poblada por palmípedos, en la que hay que pasárselo lo mejor posible.

Hablando con Alan Snow no pudimos evitar la pregunta, "¿cómo se te ocurren estos programas?"

"Bueno, la verdad es que, simplemente, surgen ideas sobre las que trabajamos, si nos gustan. Y el resto es sencillo. No usamos ningún tipo de herramientas sofisticadas ni de última tecnología. Hacemos juegos que resulten originales, divertidos, y que atraigan a todo tipo de gente, de todas las edades."

EL diseño de «Duck City» es genial y sorprendente, como el de «PAWS», e incluye múltiples áreas en las que investigar y jugar: un "simulador" de baloncesto, una carrera de obstáculos, una patrulla por las alcantarillas de Duck City eliminando babosas, convertidos en "PatoCop"..., cosas tan alocadas como divertidas. Además, el juego incluirá ciertos "extras", como algún salvapantallas, en el mismo jocoso tono del diseño general del programa, o un alucinante mini juego estilo «Arkanoid», en el que las babosas se vengan de los patos lanzándoles pelotas.

Alan Snow es, quizás, uno de los personajes más innovadores y originales del mundillo del software... al igual que sus programas.


LOCK-ON
Lánzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales.
¡El Casco con Visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la Pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente!
¡Ah, y puedes combatir solo o en grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
SEGA
BANDAI

Se cierra el círculo

Muchos no me creisteis.
Otros, os burlasteis de mí.
Cuando las noticias indicaban lo contrario, El Gran Tarkilmar os dijo: "esperad".
Todo apuntaba a un simple rumor, dispuesto a desvanecerse en la nada.
Pues bien, el rumor, finalmente, se ha convertido en realidad. Así que, demos la bienvenida a «Monkey Island III: The Curse of Monkey Island».

Hará cinco o seis meses, ante la avalancha de cartas pidiendo a gritos una continuación de la saga más conocida de las aventuras gráficas –algunos incluso querían organizar una recogida de firmas para enviárselas a LucasArts–, El Club de la Aventura comenzó a mover sus todopoderosos mecanismos, en busca de alguna noticia relevante. El esfuerzo dio sus frutos. "Habrá «Monkey III»", os dije, pero entonces pocos me creyeron. Todo se complicó cuando LucasArts dio a conocer sus futuros lanzamientos: «Jedi Knight», «X-Wing vs. Tie Fighter», y una larga lista más..., en la que nada se decía de Guybrush Threepwood. "Vaya metedura de pata", me escribísteis algunos. "En Navidades se descubrirá todo", os dije yo.
Pues bien, no ha hecho falta esperar tanto. Uno de los espías del Club ha estado en la reciente feria celebrada en Londres y, tras obligar al representante de LucasArts a completarse el «Curse of Enchantia» 100 veces seguidas –a los diez minutos lo confesó todo–, disponemos, en rigurosa exclusiva, de las primeras noticias de «Monkey Island III».

DE NUEVO, LECHUCK

Todavía son muy pocos los datos que se conocen sobre la nueva aventura de LucasArts. Por las fotos que hemos podido contemplar, todo parece indicar que va a estar dotada de una presentación similar a «Full Throttle», pero en SVGA. Hasta aquí todo parece perfecto, mientras el juego no sea tan corto ni tan sencillo como el de nuestro amigo motorizado. "«Monkey III» incluirá todos los elementos que convirtieron en míticos los anteriores capítulos, pero con una puesta en escena acorde con los tiempos", afirma Larry Ahern, uno de los directores del proyecto. Esperemos que esto sea así.
El argumento parece que va a ser una vuelta a los orígenes, ya que de nuevo el indestructible pirata fantasma Lechuck quiere que la gobernadora Elaine se case con él. Pero claro, Guybrush Threepwood no está dispuesto a consentir semejante disparate, así que, cosa habitual en él, no se le ocurre otra cosa que deslizar entre los dedos de la dama un bonito anillo, sin comprobar su procedencia, convirtiéndola en una estatua de oro. Guybrush deberá encontrar la forma de romper el hechizo, mientras intenta acabar, de una vez por todas, con el molesto Lechuck y todo su ejército de piratas fantasmas.
Tesoros perdidos, caníbales vegetarianos, y un extraño sujeto de nombre Snugglecakes –cualquier cosa que signifique eso–, son sólo algunas de las sorpresas que nos esperan. «Monkey III» estará terminado, aseguran, en la primera mitad de 1.997 y, os prevengo, sólo para Windows 95. ¿Existe alguna razón mejor para que renovéis ya vuestro sistema operativo?

¡EH, ESTAMOS AQUÍ!

Todavía faltan algunos meses para que podamos disfrutar con las andanzas de nuestro aprendiz de pirata favorito. Y, mientras esto llega, no debemos olvidar que existen otras estupendas aventuras, dispuestas a hacernos algo más llevadera la espera.
Hoy todo van a ser buenas noticias, ya que, tras unos meses de abstinencia, las Navidades nos van a proporcionar una gran cantidad de títulos donde elegir. Parece ser que los distribuidores siguen empeñados en creer que sólo compramos programas en Navidad. Allá ellos...
La buena noticia de la que os hablaba es el anuncio, por parte de Virgin, de la traducción de la voces y descripciones de TODAS sus próximas aventuras gráficas, que son unas cuantas –«The Gene Machine», «Harvester», «Broken Sword», «Toonstruck»...–. Electronic Arts también va a hacer lo mismo, pues «Sherlock Holmes 2» aparecerá íntegramente en castellano. Al fin, el sueño de todos los aventureros gráficos comienza a hacerse realidad.

IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA, C/ Ciruelos 4
San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña ***EL CLUB DE LA AVENTURA***, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
clubaventura.micromania@hobbypress.es





Aunque aún se conoce poco sobre la nueva entrega de «Monkey Island», incluirá todos los elementos clásicos de la serie.



Pero dejemos ya los sueños cumplidos para hacernos eco de un par de aventuras que están a punto de capturarnos. «Fable», de Telstar, es una de ellas. Nos encontramos ante una aventura de corte clásico en todos los sentidos, ya que conserva el interfaz de las antiguas aventuras de Sierra –los cursores no inteligentes, es decir, que hay que pulsar el botón derecho para elegir la acción que se quiere ejecutar–, y un desarrollo cercano a la saga de «King's Quest». Seguramente posee los gráficos más "bonitos" vistos en una aventura gráfica, pues se asemejan a los de «Simon the Sorcerer», pero en SVGA. Se trata de una aventura 100%, con decenas de enigmas, innumerables detalles, acertijos, y una dificultad media que asegura unas cuantas horas de diversión. Imprescindible para todos aquellos que disfruten con las aventuras de fantasía.

El otro título en cuestión es «Harvester», del que hacía mucho tiempo no oíamos nada. Se ha invertido un gran esfuerzo en recrear una historia coherente, entrelazada entre sí, mediante múltiples secretos, y en la que destaca la compleja personalidad de los personajes, muy bien trabajados. Los 3 CDs repletos de acertijos, no vídeos como suele ser lo más habitual, prometen bastante. Hay que destacar también el fuerte componente Rol, ya que el personaje principal, Steve, puede recoger y utilizar armas, por lo que el combate esporádico tiene una importancia vital.

EL CONSULTORIO

Pasamos, ya sin más dilaciones, a mantener una animada charla con los miembros del Club que nos habéis escrito. Comenzamos ahora con Ana Romero, de Madrid, incapaz de llegar hasta la casa del alquimista, en **«MundoDisco»**, pues al entrar en el callejón pisa la baldosa que hace volar a Rincewind y le pone perdido de aliento de dragón. ¡Pero, hija de mi alma, si la baldosa te desvía de tu camino, no la pises! Basta con rodearla, y alcanzar así la casa del alquimista... Besitos también para ti.

Eduardo Macías, de Santa Cruz de Tenerife, está ayudando al pobre Larry a conseguir la chica de sus sueños, en **«Larry I»**, con la salvedad de que se trata de la versión original (1.987) en inglés. Eduardo no consigue alcanzar las píldoras de la ventana, a pesar de que sabe lo que hay que hacer, ni siquiera tirando del diccionario. Pues bien, las frases exactas que debes teclear, tras situarte a la derecha del balcón, son: "TIE ROPE TO ME", "TIE ROPE TO FIRE ESCAPE", "USE HAMMER", "GET PILLS", "GO FIRE ESCAPE", "UNTIE ROPE". El resto, es cosa tuya...

Desde El Palo (Málaga), Miguel nos hace una pregunta embarazosa. Es por eso que hemos omitido deliberadamente sus apellidos. Miguel me pide que elija entre **«The Dig»** y **«Little Big Adventure»**. ¿Por qué me ponéis siempre en estos compromisos? A mí me gusta más «The Dig», ya que «LBA» desquicia los nervios, gracias a su particular sistema de grabar partidas, además de no ser una aventura gráfica. De todas formas, ahora lo puedes encontrar a un precio muy reducido. Obviamente, ésta no es la pregunta embarazosa de nuestro amigo de Málaga, sino la siguiente: "Si hago una instalación completa de «The Dig»,







¿me hará falta el CD para jugar, ya que me lo va a dejar un amigo?".

Pues bien, a preguntas directas, respuestas directas: Casi ningún CD hace una instalación completa, ya que nadie quiere que un programa ocupe 600 MB de su disco duro. Aunque tú copies manualmente el programa a tu disco duro, no funcionará, ya que al arrancarlo busca los datos en la unidad de CD-ROM. Necesitarías saber un poco de programación para arreglarlo. De todas formas, recuerda que copiar un programa que no es tuyo está TOTALMENTE prohibido, así que acabarías convertido en un pirata, y ya hay penas de cárcel para este tipo de delitos. Por favor, sed legales. Las compañías están realizando un gran esfuerzo para traducir los programas, y son acciones como éstas las que lo echan abajo. Si no disponéis de dinero para comprar programas originales, esperad un poco a que bajen. En menos de un año, es posible encontrar casi cualquier título a poco más de 2.000 pesetas.

Ya que estamos hablando de «The Dig», vamos a echar un cable a Pablo Porcar, de Barcelona, que anda un poco perdido entre tanto instrumento alienígena. Para abrir las puertas que tienen paneles con figuras geométricas, debes buscar unas barras que también disponen de esas figuras. Seguramente ya tienes una, así que examínala con la lupa. Pon esas figuras en el panel de todas las puertas, hasta que una de ellas se abra. Para utilizar los cinco cristales azules debes introducir una barra azul en uno de los huecos, y después subir y bajar las dos barras hasta que la punta de los diamantes se iluminen al máximo, lo que activará el punto central. Por último, los colores que dirigen el rombo se corresponden con la dirección en que se mueve, y actúan como un mando a control remoto. Están colocados correctamente –el de arriba, dirige el rombo un punto hacia arriba, el de abajo, hacia abajo...–, mientras que uno de ellos activa la pinza, otro borra un color y el otro borra todos. De esta forma, podrás colocar la lente en su sitio.

Puesto que hemos empezado hablando de Guybrush, qué menos que terminar con él. Alberto Pablo Landrove, de Madrid, ha perdido el mapa de Dread al llegar a la isla Phatt –supongo que te habrán encarcelado–, y ahora no puede salir de la isla. El mapa se encuentra en un sobre con todas tus pertenencias, en una de las estanterías de la cárcel.

No hay tiempo –ni espacio– para más cosas. Nuevas sorpresas nos esperan el próximo mes. Hasta entonces, podéis sumergiros en cuantas aventuras queráis. No se os olvide contarnos cómo os ha ido, ¿de acuerdo?

El Gran Tarkilmar

La opinión de los expertos

La euforia desatada en los últimos meses se diluye. Los "pesos pesados" vuelven a ocupar las primeras posiciones.
¿Entrará en listas alguna aventura del 96, antes de que empiece el 97?

Las mejores del momento

The Dig
Day of the Tentacle
Sam & Max
MundoDisco
Simon the Sorcerer II

Top 5

1.- The Secret of Monkey Island
2.- The Secret of Monkey Island II
3.- Day of the Tentacle
4.- Indiana Jones Atlantis
5.- Sam & Max

Patas arriba



AZRAEL´S TEAR

LA GRAN BÚSQUEDA

Corría el año 1.146 cuando sir Guy de Bramley, entonces un joven caballero templario que luchaba en las cruzadas con su hermano Talum, pasó a formar parte del escogido grupo de doce templarios que,



dirigidos por lord Tobias de Treece, recibieron el encargo de guardar la más sagrada de todas las reliquias: el Santo Grial, la copa que nuestro señor Jesucristo utilizó durante la última Cena.

Ayudados por los poderes del Grial, capaz de prolongar indefinidamente la vida a los que bebieran cada día de él, los doce caballeros templarios regresaron a Escocia y en 1.153 abandonaron el mundo de los hombres para habitar un vasto templo subterráneo, al que dieron el nombre de Aeternis, en el que consagrarse al cuidado del Santo Grial.

Pero los años pasaron, y en 1.763 uno de los doce caballeros, de nombre Malik, traicionó a sus compañeros y regresó al mundo exterior llevándose un fragmento de la piedra de la que estaba compuesto el Grial dispuesto a causar todo el daño posible a la humanidad aprovechándose de su inmortalidad.

Sir Guy de Bramley puso fin a una vida de más de seiscientos años al haberle sido robada la sustancia que le hacía inmortal. Pero antes de perecer pudo escribir un testamento que hizo llegar al mundo exterior explicando que sólamente un mortal que fuera capaz de bajar a Aeternis y escapar con el sagrado Grial podría acabar con el poder de Malik y dar una esperanza de salvación a la humanidad.

Ahora estamos en el año 2.012 y eres un raptor, un ladrón de élite dotado del equipamiento cibernético más sofisticado. Otros lo han intentado sin éxito, pero el premio es demasiado tentador como para dejarte desanimar por el peligro. Con la ayuda de un traje especial y un casco llamado MS-2 que incorpora los más modernos sistemas de detección comienzas tu aventura en el pasillo de entrada a Aeternis.

CAPÍTULO 1

EL PRIMER ESCUDO

Primeros pasos en Aeternis

Comienzas en un pasillo con la única compañía de dos inofensivas criaturas. Camina hacia el sur y encontrarás una puerta que conduce a una habitación en la que llama la atención la presencia de un espejo. La puerta se cerrará a tus espaldas, pero no te preocupes y mueve el espejo para conseguir que la luz se refleje contra la pared opuesta y deje al descubierto un compartimiento cerrado. Si te acercas a la puerta situada junto al compartimiento, se abrirá repentinamente un agujero en el suelo.

Tu caída te conduce hasta un laberinto de túneles. Aquí encontrarás dos personajes, un raptor –Lincoln– que deberás eliminar antes de que te ataque, y una criatura –Lurka– que te pedirá ayuda para salir de donde ha quedado atrapado. Ofrécete a ayudarle e investiga por los pasillos para encontrar un cofre cerrado que no puedes abrir y recoger una bolsa de municiones, un trozo de tapiz y una arma contra elefantes.

Cuando encuentres una cuerda, tira de ella y una rampa te permitirá salir del laberinto. Ve a la derecha hasta llegar a una sala con una especie de dinosaurio enjaulado. Una de las puertas lleva a una habitación circular con una extraña máquina similar a un planetario, y la única puerta abierta conduce a una nueva habitación con tres espejos, una fuente y una especie de bañera. Una pequeña abertura en la pared te permite llegar a una gran habitación cuya maquinaria parece indicar que es de la sala de proceso de una mina.

Trabajando en la mina

La maquinaria de la mina está de momento inactiva, así que abre las dos puertas situadas en los laterales y cruza la situada a la izquierda para llegar a una pequeña habitación en la que el suelo está cubierto de agua caliente. En esta habitación, que se comunica con el pasillo inicial, hay una rueda sobre una tubería vertical que debes hacer girar hasta crear una conexión con la abertura de la izquierda.

Regresa a la mina y examina todos los cubos de piedra hasta localizar uno en el que parece haber dentro un objeto metálico. Ahora, sube por la rampa, coge unas tenazas y manipula las palancas para conseguir que el gancho atrape el cubo de piedra que te interesa y lo deje caer sobre la máquina de la derecha. La máquina en cuestión es una sierra mecánica, la cual cortará el cubo después de que actives el control situado junto a la sala de la tubería y dejará caer la llave que se encontraba en su interior.

En la habitación del planetario hay un aparato parecido a un ordenador. Si lo activas podrás enfrentarte a una prueba de habilidad en la que debes conseguir que una esfera llegue hasta el centro de una serie de anillos concéntricos, y para ello debes pulsar el botón de la esquina superior izquierda para hacer caer la esfera y hacer girar los anillos adecuadamente cuando su abertura esté libre.

Al resolver el juego se pone en marcha parte del mecanismo del planetario, pero para activarlo totalmente debes regresar a la habitación del dinosaurio, hacer que las rejas de la jaula acaben con él activando la palanca que se encuentra en la cara exterior de la columna norte y pulsar sobre los dos dispositivos en forma de mano que se encuentran en las caras exteriores de las columnas norte y sur.

Así, además, se abre una nueva puerta que llega hasta la habitación del espejo. Allí utiliza la llave encontrada en la mina para abrir el compartimiento y dentro encontrarás un escudo. Si regresas al planetario verás que la maquinaria se ha puesto en marcha y que si colocas el escudo sobre la abertura del suelo conseguirás abrir una nueva puerta.

Sir Guy de Bramley puso fin a una vida de más de seiscientos años al haberle sido robada la sustancia que le hacía inmortal

Las habitaciones gemelas

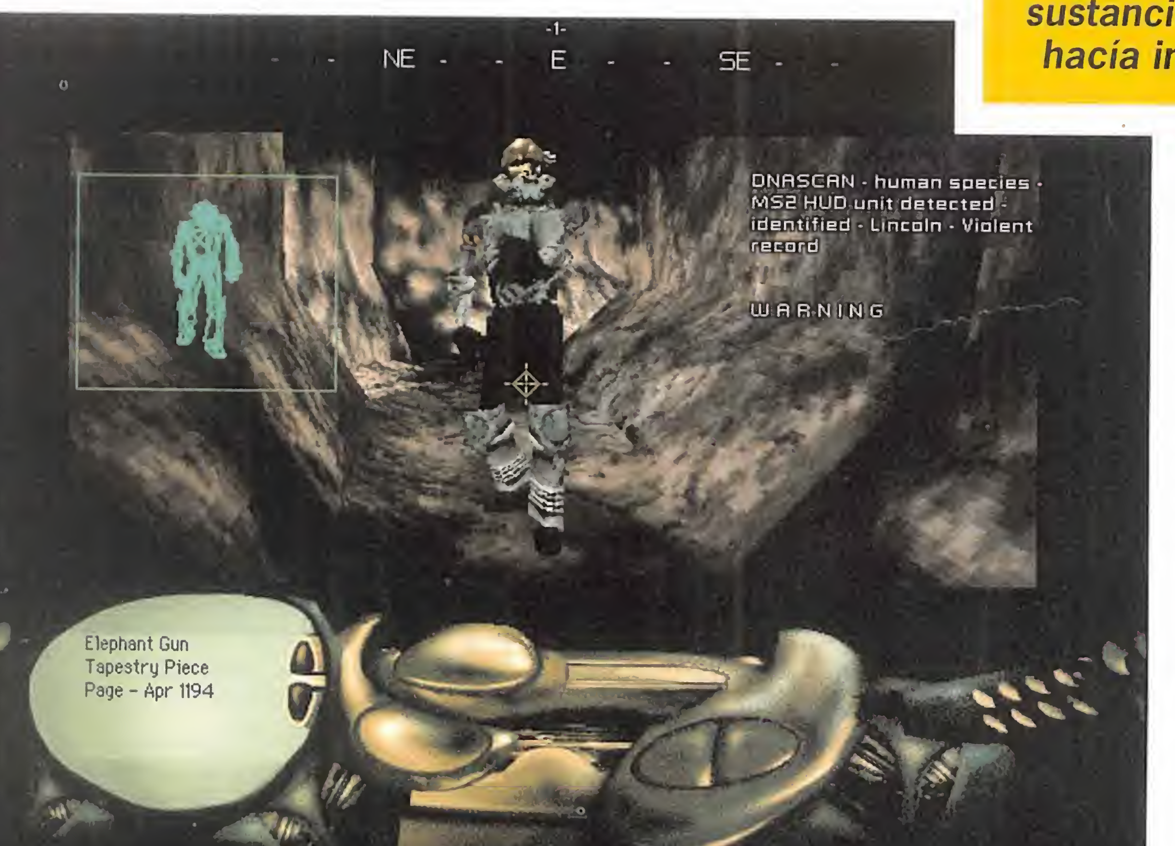
Hay otro escudo, como el primero, pero con un procedimiento distinto para conseguirlo. Si regresas a la habitación de la bañera y los tres espejos verás que el espejo de la derecha está roto y te permite pasar a una segunda sala prácticamente igual a la primera en la que observarás también la presencia de una bañera colocada contra una pared y un pilar en el centro.

Sube unas escaleras, recoge dos trozos de tapiz y utilízalos junto con el que encontraste en los pasillos del laberinto para reconstruir un gran tapiz dividido en cuatro fragmentos –observa que uno de los trozos ya está colocado y que puedes hacer girar el panel sobre el que se encuentra para revelar un mensaje–.

Examina la placa con símbolos situada junto a la bañera y dirígete a la puerta derecha de la mina, que conduce a una habitación en la que destaca la presencia de un pozo. Si examinas el pozo más de cerca recibirás la visita de un espectro y observarás la presencia de una llave que puedes recoger con ayuda de las tenazas.

Ahora observa el panel situado cerca de la puerta y manipula las dos palancas y las dos ruedas situadas en la parte inferior para alterar las conexiones de las tuberías de manera que reflejen la posición indicada en la placa que examinaste junto a la bañera –la tubería de la izquierda debe encajar sobre el tercer agujero y la de la derecha sobre el cuarto–.

Al regresar a la habitación de los tres espejos y el gran tapiz observarás que la bañera se ha vaciado y que hay un prisma en el fondo. Coloca el prisma sobre la biblia de piedra que es parte del pilar colocado en el centro de la sala, sitúate frente al pilar para activar el prisma y, además de contemplar una aparición, se abrirá una puerta detrás de la cual encontrarás el escudo.





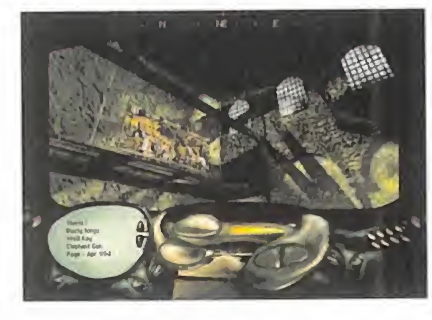














En el silencio de la capilla

La llave encontrada en el pozo permite abrir el cofre situado en el laberinto de túneles y conseguir un amuleto.
Es el momento de volver al planetario, coger un pergamino y atravesar la puerta cuyo acceso quedó abierto al colocar el escudo. Después de atravesar un pasillo en el que encontrarás otros dos pergaminos, llegarás a una gran capilla en la que encontrarás un nuevo pergamino sobre el órgano. Contiene instrucciones de un amigo desconocido, así que haciendo caso de sus consejos dirígete al confesionario del extremo noreste, corre la cortina y examina el ojo de la cerradura.
Una de las puertas laterales de la capilla conduce a un pasillo desde el que podrás conversar con la persona que dejó el pergamino sobre el órgano. Se trata de Philip, uno de los doce míticos caballeros templarios, el cual contestará a la mayoría de tus preguntas, pero no podrás acercarte a él ya que la puerta de la sacristía se encuentra cerrada. Si sigues caminando llegarás hasta una sala en la que hay un nuevo pozo. Recoge un pergamino del suelo y baja por la escalera situada en el interior del pozo.

CAPÍTULO 2

EL SEGUNDO ESCUDO

El salón de los Templarios

Al llegar hasta abajo serás atacado por un Caballero Templario llamado Talum, que sólamente podrás eliminar si utilizas rápidamente el arma contra elefantes –si Talum te elimina aparecerás en la biblioteca junto a Tobias, el maestro de los templarios–. Te encuentras en los pasillos de un sistema de alcantarillas. Si abres la reja situada junto a las escaleras por las que has bajado podrás acceder a una pequeña celda que resulta ser la habitación de Lurka. Pero su habitación está dividida en dos partes y en la sección a la que tienes acceso sólo puedes encontrar una pluma rota.
La habitación más interesante accesible desde el pasillo es el salón de los Templarios. Edgar, uno de los Caballeros Templarios, te estará esperando cuando llegues y te pedirá que le hagas llegar un cofre de su propiedad que se encuentra en el puerto, un lugar que al parecer él mismo no puede visitar. Si aceptas la misión Edgar se marchará del salón y te permitirá investigar bajo las sillas de los doce caballeros, donde encontrarás la llave de la sacristía, varios pergaminos y otros objetos. Localiza en los pasillos una escalera muy parecida a la que utilizaste para bajar hasta esta zona y que te permitirá llegar a la biblioteca. Aquí puedes escuchar las conversaciones almacenadas en un curioso sistema de tubos y coger varios objetos: una llave, dos pergaminos y un libro. También puedes examinar la máquina que se encuentra detrás de la cortina y comprobar que moviendo adecuadamente el espejo puedes acceder a tres visiones de otros tantos lugares de Aeternis.

Abriendo caminos

La llave encontrada en el salón abre la puerta de la sacristía. Recoge dos pergaminos y baja por una escalera de caracol hasta alcanzar una nueva puerta que conduce a otro pasillo. La ►

reja colocada en la mitad del pasillo se abre con la llave de la biblioteca y una escalerilla te permite llegar hasta el puerto.
Sorprendido al encontrar ante tus ojos lo que parece ser un antiguo barco del siglo XIII, decides explorar el puerto y tomar nota de sus diversos accesos. Una palanca colocada sobre la pared abre las puertas dobles de la sala de proceso de la mina, una segunda escalera conduce a una sala medio inundada por el agua y dos boquetes permiten acceder a nuevos lugares.
Atraviesa el boquete situado en la pared oeste hasta llegar a una pequeña habitación. A través de una ventana podrás conversar con otro raptor y advertirle que un saurio estaba a punto de atacarle. Cuando el raptor se marche podrás abrir la puerta quitando antes la barra que la atrancaba, recoger un pergamino del interior de un pequeño cofre colocado sobre la mesa, seguir caminando hasta llegar a una nueva escalera de caracol y desde allí, abriendo otra puerta atrancada, llegar a la habitación cubierta de agua caliente. Así has conseguido abrir un acceso directo entre la zona inicial del templo y el puerto.

En el viejo barco

Dirígete a la sala de proceso de la mina y entra en el vehículo situado en el centro. Ahora que las puertas dobles están abiertas puedes activar la tercera palanca para cerrar las puertas laterales del vehículo y, luego, la segunda palanca para ponerlo en marcha. El vehículo logrará atravesar un puente de roca sobre el puerto hasta detenerse cerca del barco, donde podrás activar de nuevo la tercera palanca para salir del vehículo.
Una vez en el barco, coge dos pergaminos y abre la puerta que conduce a la bodega de la nave, donde encontrarás un frasco de una sustancia ácida llamada "aqua fortis" y podrás subirte a uno de los cofres para alcanzar una palanca guardada en el interior del barril.
Lo siguiente es cumplir las órdenes de Edgar y hacerle llegar su cofre, y para ello debes manipular las dos palancas que controlan el gancho para sacar el cofre de la bodega y depositarlo junto al vehículo de la mina. Regresa al vehículo y activa la primera palanca para atrapar el cofre con las pinzas delanteras del vehículo. Luego, cierra las puertas laterales, utiliza un poco de aqua fortis sobre la segunda para eliminar el óxido que la había atascado y actívala para retroceder hasta la mina.
Al llegar a la mina Edgar te pedirá que metas el cofre en la sierra, un proceso que no te costará demasiado completar si recuerdas los pasos que realizaste antes con el cubo de piedra. Al poner en marcha la sierra, Edgar exclamará indignado que el cofre estaba vacío, te acusará de haberte quedado con su contenido y te atacará, de manera que no te quedará más remedio que ser más rápido que él y matarle.



Antes de llegar al salón de los Caballeros Templarios serás atacado por uno de ellos, Talum, que tratará de acabar con tu vida

Al otro lado del puerto

Si regresas al pasillo que conduce al salón verás que hay un saliente en la pared donde puedes colocar la palanca encontrada en el barco. Al moverla se abrirá un compartimiento donde encontrarás el segundo escudo, y si lo colocas en la abertura del suelo del planetario abrirás parte de un acceso situado en la capilla.
Ve al puerto y atraviesa el boquete que te faltaba, el situado en el extremo sur, hasta llegar a un embarcadero donde hay un pequeño bote. Recoge una pequeña manguera, conéctala a la tubería, haz huir al monstruo que merodeaba a tu alrededor vertiendo en el agua un poco de aqua fortis y, después de esto, pon en marcha el bote activando la palanca.
La siguiente puerta conduce a un laboratorio. Philip te dará algunas útiles indicaciones y se marchará, momento en el que podrás observar que hay un manojo de llaves sobre el cadáver de un alquimista situado en una esquina de la habitación. El cadáver está envenenado y para neutralizarlo hay que preparar una fórmula química colocando el frasco en la parte inferior del alambique y vertiendo en orden extracto de luna, sangre y aqua fortis. Si derramas el contenido del frasco











sobre el cadáver podrás recoger las llaves y, de nuevo con ayuda del aqua fortis, podrás conseguir un segundo escudo colocado cerca del alambique –puedes comprobar que los dos primeros escudos están duplicados–

Al abrir la puerta con las llaves llegas a un nuevo grupo de pasillos similares a los que ya conoces. Ataca a Edgar antes de que sea demasiado tarde –como puedes observar es posible matar a un personaje y volverlo a encontrar a los pocos minutos– y detrás acceso a varias salas. Si tienes la mala suerte de ser atacado por Edgar, aparecerás de nuevo encerrado en una jaula, pero podrás salir de ella si después de aguantar la palabrería de Lurka conduces con cuidado la conversación con un templario.

Una de las salas accesibles desde este nuevo pasillo es la segunda sección del dormitorio de Lurka, donde encontrarás un trozo de cera, un rollo de pianola y una placa con un dibujo.

En la capilla te encontrarás con Talum, así que intenta evitarle e introduce el rollo de pianola en la abertura cerca del órgano y escucharás un mensaje de Tobias. Al introducir el rollo se abrirá el altar de la capilla y, ya que las barras que protegían su interior han desaparecido totalmente al colocar el segundo escudo en la sala del planetario, nada te impide descender por la abertura que ha quedado libre debajo del altar.

CAPÍTULO 3

EL TERCER ESCUDO

Hay un monstruo en mi camino

Estás en un pasillo con una sola salida que conduce a una enorme sala con varias alturas y habitada por un enorme monstruo prehistórico. El borde del pasillo es resbaladizo y te hará caer a la sala si no tienes cuidado, así que acércate a una de las paredes del pasillo y podrás recoger una barra de madera.

Aproximadamente en el centro del pasillo hay una escalerilla que conduce a una habitación con mecanismo. Recoge un saco de harina, introduce la barra de madera en el agujero libre y actívala para ponerlo en marcha. Si ahora vuelves a bajar observarás que la cuerda ha dejado libre una enorme rueda de piedra colocada junto a la escalera, así que empújala en dirección a la salida del pasillo y conseguirás eliminar al monstruo.

Ahora ya puedes dejarte caer a la sala sin peligro. Entra en el ascensor y manipula la palanca para subir un piso y llegar a un sistema de estrechas pasarelas en el que debes calcular tus pasos con cuidado. Dos son las puertas accesibles desde aquí, una que conduce a la cocina y otra al estudio de un Caballero Templario llamado Geffrye.

Trabajando de cocinero

Abre la puerta de la cocina y dentro encontrarás un horno. Abre la puerta del horno y manipula la palanca derecha para extraer una gran bandeja que, si la abres, observarás que se trata de un molde para hacer galletas. Hay doce diseños en la bandeja, cada uno con el símbolo de uno de los templarios, y lo que tienes que hacer es colocar harina o cera en los tres diseños correctos, cerrar el molde, introducirlo en el horno y cerrar el horno para cocinar tres obleas. Tal como indica la placa que encontraste en la habitación de Lurka, los diseños correctos son los que identifican a Tobias, Talum y Malik –los números 3, 5 y 10 si los numeras de izquierda a derecha y de arriba abajo–.

Ahora tienes que subir al piso superior, pero ya que el ascensor no está accesible, tienes que dar un gran rodeo. En la cocina hay otra puerta que conduce a un laberinto de túneles de color verde que simbolizan el interior de un gigantesco árbol. Observa la forma del laberinto que aparece en el automapa para localizar la salida que conecta con la habitación donde encontraste el saco de harina. De este modo, puedes volver a la sala del monstruo muerto, activar la palanca de la pared para llamar el ascensor y utilizarlo para subir dos pisos. Al llegar junto a una extraña puerta recibirás la visita del fantasma de un templario llamado Vincent que, ➤

si eres amable con él, te revelará importantes datos. Una vez sólo, introduce las tres obleas en la boca de la puerta para conseguir abrirla, activa la estatua que hay en su interior y podrás escuchar un mensaje de Tobias y recibir una llave. Al cogerla aparecerá Geffrye explicándote que el tercer escudo se encuentra en la habitación donde almacenan la carne.

Primera visita al Ziggurat

Regresa al ascensor, baja un piso y abre la puerta que conduce al estudio de Geffrye, donde hablarás con él para obtener diversas informaciones y coger un libro. Aquí hay dos puertas más y de momento cruza la que conduce al almacén de carne que está conectado con la cocina por un montacargas. Examina los trozos de carne hasta localizar el que tiene en su interior el escudo que buscabas. La otra puerta conduce a una gran torre o Ziggurat. Baja con cuidado las estrechas escaleras que conducen a la torre y sube hasta su extremo superior donde hay un soporte en forma de escudo. Coloca allí el tercer escudo, manipula el soporte y provocarás una rotación de la torre de manera que a tus espaldas aparecerá una puerta.

La puerta conduce a una de las primeras localidades del juego, la del dinosaurio enjaulado, así que coge de nuevo el escudo y dirígete al planetario. Coloca el escudo en la abertura del suelo y se abrirá otra de las puertas de la sala.

Te encuentras en una habitación circular con varios paneles en las paredes. Coloca la llave de la estatua en el agujero situado en uno de los paneles y repentinamente aparecerán cinco pequeños modelos a escala de otras tantas localidades de Aeternis. Cualquier manipulación que realices sobre los modelos tendrá efecto inmediato en las localidades reales. Los pasos que debes seguir son los siguientes:

- Activar el acueducto para que, al inundar la sala de agua y vaciarla de nuevo, el monstruo que la habitaba muera ahogado.
- Abrir las dos puertas de la habitación que está llena de gas venenoso para abrir el acceso a la chimenea.
- Abrir la puerta de la sacristía en la catedral.
- Inundar de agua la sala del ascensor que ya conoces y el fondo del Ziggurat.
- Abrir la puerta en lo alto de la rueda del molino hidráulico.

Una vez manipulados los modelos, encontrarás a tus espaldas el soporte del tercer escudo y activándolo podrás rotar la sala de manera que te puedas mover libremente entre la torre del Ziggurat y la habitación de los modelos.



En tu caminar por Aeternis te encontrarás con un extraño ser, Lurka, quien te pedirá ayuda para salir de donde quedó atrapado



CAPÍTULO 4

EL CUARTO ESCUDO

Visita a la catedral

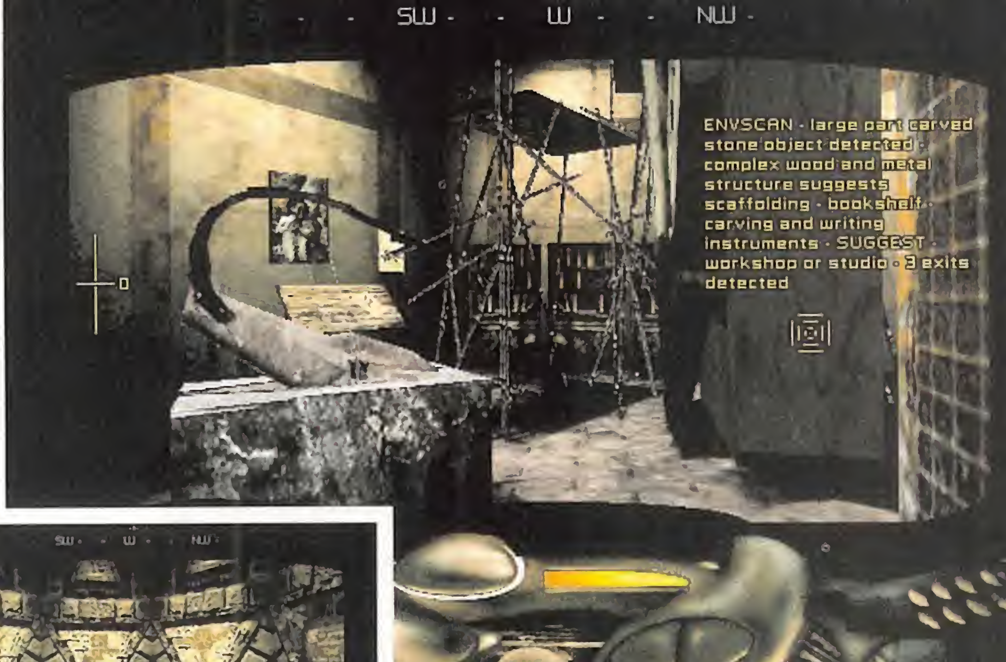
Baja las escaleras de la torre del Ziggurat, gira a tu izquierda y continúa recto sobre una estrecha pasarela hasta abrir una puerta y llegar a un nuevo sistema de túneles. Las dos puertas de este pasillo conducen a la catedral y a la cripta.

Una vez en la catedral, entra en la sacristía evitando el gigantesco monstruo y manipula el sistema que libera los tubos del órgano, con lo que conseguirás acceder a una palanca metálica y atrapar al monstruo entre los tubos y hacer un enorme agujero del suelo. Entra en la habitación trasera de la sacristía. Allí puedes encontrar un pergamino y una cajita dorada que contiene una llave y posee un compartimiento secreto en el que hay un broche. Coloca la palanca metálica para reforzar la palanca del suelo, baja por las escaleras para llegar hasta un lugar donde podrás detener el movimiento del molino de agua, vuelve atrás y activa la palanca para, de esta manera, elevar una cortina en el fondo de la catedral.

Ahora hay que seguir explorando el molino de agua. Aprovecha que la rueda está inmóvil para caminar por ella hasta alcanzar una puerta y coloca el broche sobre una placa dorada para deshacerte de un bloque de piedra que cerraba el camino.

Tus sensores indican la presencia de gas venenoso detrás de la siguiente puerta, así que abre la rejilla situada en la parte inferior de la puerta para lograr que el gas, más pesado que el aire, desaparecerá por una rejilla. Ahora ya puedes entrar sin peligro en la habitación y





coger el precioado anillo que se halla en poder de un cadáver.

Regresa a la catedral, sal al pasillo y busca la entrada de la cripta. Al acercarte a las rejas situadas en la pared opuesta el monstruo que estaba atrapado entre los tubos del órgano te verá y caerá a la capilla al intentar atraparte. El monstruo morirá en la caída y abrirá uno de los sarcófagos liberando a Claude, el Caballero Templario que estaba encerrado en su interior. La puerta situada detrás de las rejas conduce a unas escaleras de caracol con dos puertas. Una de ellas, que estaba cerrada por dentro, abre un acceso directo con la catedral y la otra, que se abre con la llave de la caja dorada, conduce al púlpito de la catedral y te permite coger una biblia.

Tomando decisiones

Si ahora regresas a la catedral, podrás observar que la cortina con los dibujos de escudos ha desaparecido y ha dejado libre el acceso a un altar que puede ser empujado para revelar un túnel debajo.

El túnel conduce a una sala circular en la que hay un monstruo dormido. Atraviesa la sala lo más lejos posible de él para que no se llegue a despertar, abre la reja que hay y activa la palanca para evitar que la reja caiga sobre ti en el momento en el que cruces la puerta. Habla con el desdichado Colin –el cuerpo que está atravesado por las rejas– y coge el cuarto y último escudo.

Un mensaje de Tobias te espera en la próxima habitación. Pero nada más acabar el mensaje, Geffrye hablará contigo desde detrás de una puerta cerrada y te recomendará que no hagas caso de las instrucciones de Tobias y que te dirijas hasta el planetario para colocar el cuarto escudo recién encontrado siguiendo un camino distinto. Acepta los consejos de Geffrye –el programa también se puede llegar a resolver siguiendo la ruta indicada por Tobias, pero en ese caso el desarrollo del resto del juego será algo distinto–.

Un túnel te conduce a una sala inundada por una viva luz de color blanco producida por unos hongos venenosos. La única salida de la sala está tapada por hongos, así que déjala libre rápidamente, abre la puerta y toma las escaleras que suben.

Has llegado al laboratorio de Malik. La siguiente puerta está cerrada, pero puedes abrirla activando las tres palancas en el orden 3-2-1 con el fin de que el monstruo inmóvil se ponga súbitamente en marcha y abra la puerta en su carrera. Evita por todos los medios ser arrollado por el monstruo y examina un panel secreto que hay en la pared para acceder a un libro y varias notas.

El túnel te conduce al Ziggurat. Camina por cuidado por los estrechos pasillos, sube a lo alto de la torre y activa el soporte del escudo para hacer girar la torre y regresar a la habitación de los modelos. Si colocas el cuarto escudo sobre un soporte de la pared opuesta la habitación girará de nuevo para comunicar otra vez con el planetario.

CAPÍTULO 5

ESCAPE DE AETERNIS

El lugar donde se debe insertar el último escudo sólamente se abrirá si te colocas sobre una roca saliente. Ahora que has introducido los cuatro escudos en sus lugares, el planetario desaparece dejando al descubierto un gran cilindro circular cuyo fondo está cubierto por unos pinchos mortales, así que baja con cuidado saltando entre los tablones de madera y recoge un cuchillo colocado sobre uno de ellos.

Al pisar el centro de este cilindro serás transportado a una gran localidad en cuyo centro se encuentra la rampa que conduce a lo que llevas mucho tiempo buscando, al tan ansiado Grial. Pero nada más cogerlo, la mayoría del suelo se hunde reduciéndolo a una serie de estrechos pasillos y plataformas.

Tu objetivo en este momento consiste en escapar de tan peligroso lugar, pero para ello hay que seguir un camino determinado, ya que si pisas las plataformas incorrectas el techo descenderá y acabará aplastándote, pero para ello cuentas con tres oportunidades. El camino correcto, para no fallar, que has de seguir está señalado en un grabado que está colocado en el pedestal del Grial, y es de la siguiente manera: este-este-noroeste-sur-suroeste-este-este-suroeste-noroeste.

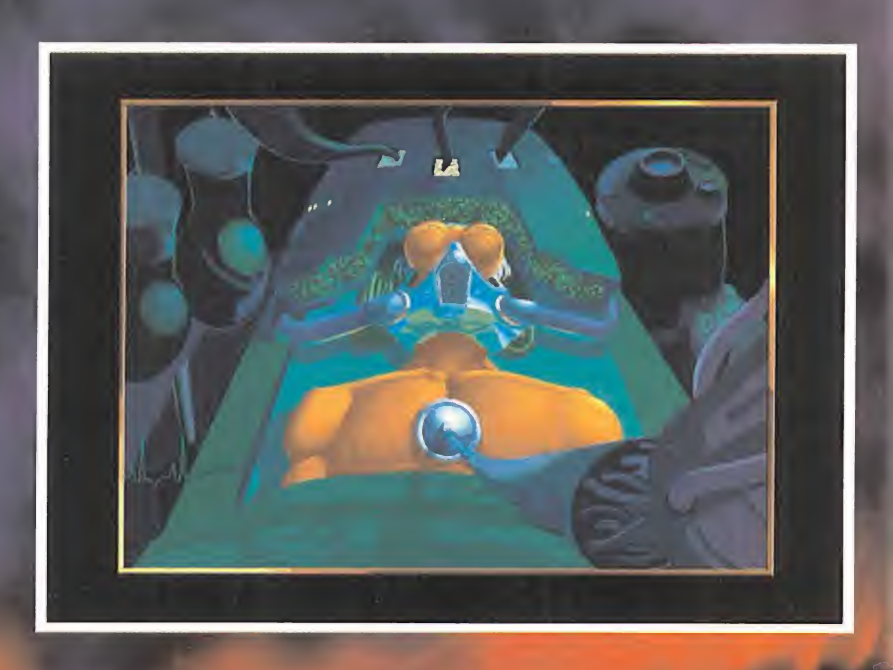
Una vez hayas salido victorioso de este embrollo, regresa a la catedral. Ahora que has conseguido colocar el cuarto escudo, la puerta con el dibujo de cuatro escudos se abrirá, y te permitirá, así, acceder a una especie de laberinto que hay. Talum está allí para impedir el acceso a la siguiente sala, pero Claude le atacará y ambos caerán al vacio dejándote el camino libre.

El Caballero Templario Geffrye te estará esperando en el próximo túnel y te guiará hacia la salida. Pero ya muy cerca de la puerta final, Tobias atacará a Geffrye de manera despiadada y se marchará sin decir palabra, consiguiéndole robar la sustancia que otorga a los Caballeros Templarios la vida eterna. El desdichado Geffrye envecejará súbitamente ante tus propios ojos y no podrá contemplar tu triunfo. Abre la parte inferior de la puerta con ayuda del Grial y escapa de Aeternis con la prueba de tu victoria.

P.J.R.

A F T

Cómo ser un



¿Será cierto que en el Cielo fluyen ríos de leche y de miel? ¿Las calderas del Infierno todavía funcionan con leña, o ya se han pasado a la energía eléctrica? «Afterlife» responde a éstas y otras muchas preguntas transcendentales, aportando su particular visión del más allá. Nunca estar muerto fue tan divertido...

Ser, o no ser

Los EMBOs son unos seres muy especiales, que tienen la facultad de controlar su presencia espiritual mediante las creencias adquiridas en su vida terrenal. Así, si un EMBO no cree en el Más Allá, nunca visitará nuestras instalaciones, lo que equivaldrá a no ingresar ni un sólo penique. Estas son las distintas creencias a las que se afilian las almas de los EMBOs:

- *AAAAistas: Un EMBO AAAAista cree firmemente en el Más Allá, por lo que todas las almas que procesemos pertenecen a este credo.*
- *NAAAistas: Los NAAAistas no creen en el Más Allá, así que los adictos a esta creencia se convertirán en almas perdidas. Hay que intentar que el porcentaje de población NAAAista sea el más bajo posible. Esto se consigue invirtiendo más dinero en el desarrollo de los AAAAistas, a través de la Vista del Planeta.*
- *OCRAistas: Las almas OCRAistas sólo van al Cielo. Conviene aumentar su número cuando el Cielo está poco poblado, o el Infierno rebosa de pecadores. Además de invertir dinero a través de la opción correspondiente, se puede aumentar su número indirectamente, aumentando la influencia de las virtudes.*
- *OPRAistas: El Infierno es el único destino para sus fieles. Al igual que los anteriores, hay que variar su número según se necesite aumentar la población celestial o infernal.*
- *HAHAistas: Las almas de los HAHAistas van al Cielo y al Infierno, así que primero disfrutarán de los placeres, y luego de los castigos, o viceversa.*
- *HOHOistas: Los HOHOistas son los más parecidos a los Cristianos, ya que sus almas van al Cielo o al Infierno, dependiendo de cómo se hayan portado. Invirtiendo dinero en los pecados o las virtudes, se puede inclinar la balanza hacia uno u otro lado.*
- *SUSAistas: Los seguidores de esta creencia sólo disfrutan de una experiencia en el Más Allá, por lo que visitarán un sólo placer o castigo.*
- *SUMAistas: Los SUMAistas disfrutan de varias experiencias en el Más Allá, visitando distintas recompensas o sufrimientos, según sus méritos. Es recomendable potenciar este tipo de creencia cuando se dispone de un Más Allá variado, con edificios representativos de todos los pecados o virtudes, ya que se obtendrán mayores ganancias.*
- *RALFistas: Los Ralfistas creen en la Reencarnación. Este es un grupo importante, ya que produce ingresos, regresa al planeta, y al cabo de un tiempo vuelve otra vez, y así indefinidamente.*
- *ALFistas: El último grupo de creyentes son los ALFistas, que no creen en la Reencarnación. Estas almas son muy importantes al principio del juego, ya que son habitantes permanentes, que dan lugar a los ángeles o los demonios. Ellas son las que se internan en los Centros de Entrenamiento, y se convierten en la mano de obra del Más Allá. Hay que invertir el mayor número posible de dinero al principio en este grupo, ya que sino tendremos que importar trabajadores, que nos saldrán más caros. Después, cuando el Más Allá crezca y todos los puestos estén cubiertos, se puede dar más importancia a los reencarnados, que evitan los atascos y renuevan el flujo de dinero.*

Patas arriba

ERLIFE

dios... y no morir en el intento

Durante años, los juegos de "dioses" –o "god games", como se conocen en el mercado anglosajón– han sido los preferidos dentro del campo de la estrategia. Gracias a ellos hemos podido manejar infinidad de ejércitos, poblaciones civiles, y someterlos a todo tipo de poderes sobrenaturales. Pero, hablando con propiedad, muy pocos juegos nos han permitido adoptar el papel de auténticos "dioses", capaces de regir los destinos espirituales de un determinado grupo de seres. «Afterlife» nos propone precisamente esto, y mucho más, encargándonos la construcción y mantenimiento de un Cielo y un Infierno ficticios.

Si ya es difícil asumir las tareas de un alcalde, o de un general cualquiera, imaginaos lo que puede ser meternos en el pellejo de un dios. «Afterlife» permite aplicar cientos de estrategias para llevar a buen puerto tan sufrida labor, pero si ninguna de las vuestras funcionan, aquí os ofrecemos algunos consejos que guiarán vuestro destino por el buen camino.



El Infierno de Dante es uno de los escenarios que «Afterlife» nos ofrece para jugar. Podéis observar los diferentes componentes del infierno, y juzgar, para hacer vuestro propio Más Allá.

LOS PRIMEROS PASOS

Para evitar cualquier conflicto religioso, LucasArts ha situado el juego en un peculiar planeta habitado por EMBOs –Organismos Biológicos Éticamente Maduros–. Cuando los EMBOs mueren, todos aquellos que creen en la Vida Eterna se disponen a visitar el Más Allá. Dependiendo de sus creencias, se convertirán en visitantes permanentes, temporales –creen en la Reencarnación–, conocerán sólo el Cielo, el Infierno, o ambos. Durante su vida terrenal están influenciados por uno de los 7 pecados capitales –Envidia, Avaricia, Glotonería, Pereza, Lujuria, Cólera, Orgullo–, o las 7 virtudes –Alegría, Caridad, Abstinencia, Diligencia, Castidad, Serenidad, Humildad–. Nosotros, en el papel del Demiurgo, podemos influir en las creencias, así como en las virtudes y pecados, para procesar el tipo de alma necesitada.

Nuestra primera tarea debe consistir en acondicionar el Cielo y el Infierno para recibir a las primeras almas que esperan alcanzar la Vida Eterna. El comienzo es muy importante para el futuro desarrollo de nuestro Más Allá, por lo que conviene seguir una serie de normas básicas.

La primera Regla de Oro es empezar muy despacio, gastando la menor cantidad de dinero ►

CONSEJOS

• Si existen muchos ángeles o demonios en paro, es recomendable cerrar los Centros de Entrenamiento, aumentar la Lujuria y el porcentaje de AAAAistas. Cuando las almas aumenten y se construyan nuevos edificios, se puede volver a colocar las cosas como estaban.

• De vez en cuando, se producen diversos "desastres" o Cosas Malas que complican el desarrollo de nuestro Más Allá. En vez de intentar arreglarlo, a veces conviene aplicar la técnica del cirujano, destruyendo la zona afectada y comenzando de nuevo.

• Cuando los EMBOs hayan descubierto la energía atómica es importante aumentar el porcentaje de Serenidad y Alegría, para evitar una guerra nuclear que produzca un auténtico atasco en el Más Allá.

• Los EMBOs más desarrollados mueren menos, por lo que hay que mantener un equilibrio entre población y desarrollo, para que el Más Allá no se quede despoblado.

• Los sifones, las Puertas y las estaciones de Karma producen malas influencias, así que deben abundar en el Infierno y utilizarse lo menos posible en el Cielo. Al contrario, las Topías y los Centros de Reclutamiento producen buenas vibraciones. Si en el Cielo abundan demasiado y están semivacíos, se puede reducir su capacidad para que produzcan ángeles más capacitados.

• No conviene olvidarse de que las Utopías/Distopías son los únicos edificios que no necesitan estar conectados a una carretera, por lo que se pueden colocar en los lugares más inaccesibles.



Las Recompensas se amontonan en el Cielo. Nuestras almas, así, disfrutarán durante toda la eternidad.

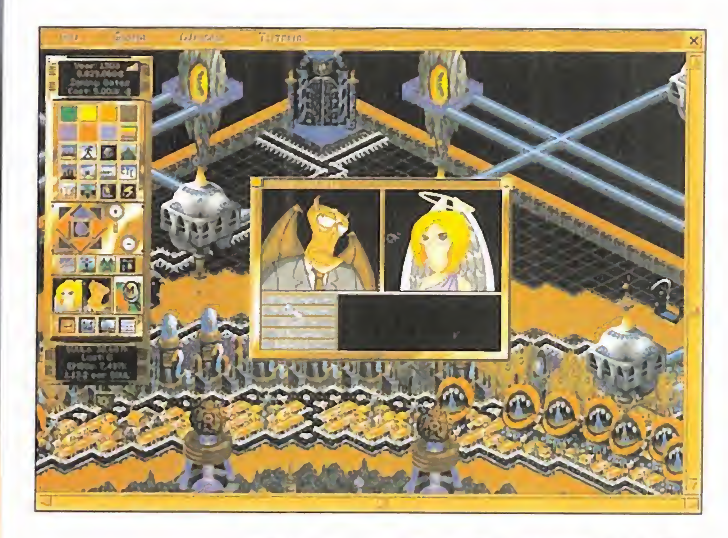


Tendremos a nuestra disposición todo tipo de estadísticas, para que no perdamos ni el más mínimo detalle.

posible. En un Más Allá bien estructurado es normal no obtener beneficios hasta pasados 1.500 o 2.000 años, por lo que hay que tener paciencia, y no llenar nuestros territorios con maravillas que necesitan ángeles o demonios importados, más caros que los residentes. Lo primero que debemos hacer es detener el Tiempo –activando la Intervención Divina– y emplazar las Puertas de Cielo e Infierno, por donde entrarán las almas a nuestro Más Allá. Conviene dedicar unos minutos a elegir su posición idónea, ya que después va a repercutir en la eficacia de las construcciones. Las acciones que hay que llevar a cabo tanto en el Cielo como en el Infierno son muy parecidas, pero no hay que olvidarse del objetivo básico: proporcionar las máximas comodidades a las almas puras y los más retorcidos castigos a los pecadores. En el Cielo, debemos colocar la Puerta –la más barata– en un lugar amplio y despejado, y lo más alejado posible de los ríos, que siempre se convierten en una fuente de atascos. Después, construiremos las carreteras, que deberán conducir a las almas hacia su destino por el camino más recto posible. En el Infierno, es obligatorio dar rienda suelta a nuestra "mala leche": si colocamos la puerta en un lugar apartado, y colocamos carreteras llenas de curvas, callejones sin salida, vueltas y revueltas, las almas se volverán locas buscando sus castigos, lo que implicará el poseer un Infierno eficiente.

Para evitar cualquier conflicto religioso, LucasArts ha situado el juego en un planeta habitado por EMBOs

El siguiente paso es construir un Taller de Entrenamiento, y una Utopía/Distopía. Nada más empezar, no dispondremos de ángeles o demonios que gestionen el Más Allá, así que hay que traerlos de fuera, con el gasto que eso supone. Por tanto, es muy importante edificar un Taller de Entrenamiento justo al lado de las Puertas, que captará a las almas permanentes y las convertirá en ángeles o demonios. Ellos se encargarán de construir los edificios y proporcionar castigos y recompensas. Al principio, es imprescindible reclutar el mayor número de trabajadores posible, por lo que hay que aumentar el grupo de EMBOs que no creen en la Reencarnación –se quedarán siempre en nuestro Más Allá–, invirtiendo una cantidad moderada de dinero en estos creyentes. Los trabajadores necesitan un lugar donde habitar, por lo que habrá que colocar una utopía –en el Cielo– o distopía –Infierno– cerca de la entrada –o en la otra punta, si se trata de los demonios–. Una vez tengamos cubiertas las primeras necesidades de los residentes permanentes, hay que ocuparse de los temporales, aquellos que creen en la Reencarnación. Para ellos construiremos un ancla de Karma –siempre el más barato– pegado a la carretera y, mediante una carretera de Karma lo uniremos a una Puerta de Karma, de las varias que hay diseminadas por el nivel. Es mucho más sencillo de lo que parece.



CONSEJEROS ESPIRITUALES

Jasper y Aria han sido elegidos para ayudaros a edificar un Más Allá rentable y eficiente. Jasper es un demonio ejecutivo, muy profesional, y Aria es una inocente angelita a la que Jasper siempre toma el pelo. Ellos tienen consejos útiles que ofrecer, por eso es recomendable escucharlos de vez en cuando, ya que ofrecen numerosas pistas que nos ayudarán a elegir el camino correcto.



Los sifones o los bancos son algunos de los elementos que serán imprescindibles para poder prosperar.



Tan importante, o incluso más, que diseñar todo el Más Allá, es controlar la vida terrenal de los EMBOs.



Los Cuatro Surferos del Apocalipso nos han invadido el Más Allá. Nuestras horas como dioses están contadas...

RECOMPENSAS O CASTIGOS

Ya hemos desarrollado los medios básicos para subsistir. Ahora necesitamos acondicionar las zonas donde florecerán los edificios asociados a cada pecado o virtud. En el Cielo, es importante colocar un cuadro de 4x4 para cada virtud, así como un cuadro de virtudes generales, uno al lado de otro, lo más cerca posible de la puerta. En el infierno, estos cuadrados, que representan los pecados, deben estar dispersos y lo más alejados unos de otros.

Ya tenemos todo preparado para recibir a nuestros invitados: activamos una velocidad mayor del Tiempo, y veremos cómo las primeras almas entran a nuestro Más Allá. Por cada alma que nos visite, ingresaremos una cantidad de dinero, que aumentará al mejorar la eficiencia del Más Allá. Enseguida, los ángeles y demonios comenzarán a construir los edificios asociados a cada pecado o virtud. En la zona de la Serenidad, por ejemplo, podremos encontrar El Hoyo 19, donde las almas juegan eternamente en un idílico campo de golf, mientras que en las zonas de la Cólera, los pecadores luchan en una batalla eterna, regenerándose al morir, para volver a empezar. Y así, hasta más de 200 Destinos diferentes.

Las recompensas y castigos pueden mejorarse, bien con dinero, bien evolucionando favorablemente. Para que esto ocurra se deben hacer dos cosas: proporcionar energía espiritual a cada zona, y controlar las malas y buenas influencias.

La energía se encuentra almacenada en las Rocas Tan Pesadas Que no Puedes Levantarlas. Los sifones son los encargados de recolectarla. Basta con colocar uno de ellos en una Roca, y conectarlo a una carretera, una zona edificada o un río. La energía circulará por estos "canales" y cargará todos los edificios cercanos. Es muy importante colocar sifones estratégicamente, hasta asegurarse de que todas nuestras zonas están cargadas. Pero, dos sifones en la misma zona, no aumentan la eficacia.

La primera Regla de Oro es empezar muy despacio, gastando el menor dinero posible

El otro problema importante son las malas o buenas influencias. Cada recompensa o castigo tiene asociada una determinada cantidad de buena o mala influencia –un número positivo o negativo– en un determinado rango, a su alrededor. En el Cielo sólo evolucionan las zonas dominadas por la buena influencia, y en el Infierno, todo lo contrario.

Puesto que los edificios se generan espontáneamente, no se puede saber dónde se van a encontrar las zonas de buena o mala influencia, así que hay que esperar a que aparezcan. Una vez que esto ocurre, se pueden "contrarrestar" colocando edificios que produzcan el efecto contrario. Una zona de mala influencia en el Cielo, puede eliminarse colocando una utopía –que produce buena influencia– o un Regalo. Sólo podemos colocar uno de cada clase, pero nada nos impide destruirlo y colocarlo en otro sitio. Se pueden destruir las zonas de mala influencia, y colocar otras, con la esperanza de que aparezcan edificios más beneficiosos.

LA VIDA TERRENAL

Siguiendo estas reglas, las almas comenzarán a visitar nuestro Más Allá de forma masiva. Llenarán los centros, creándose nuevos edificios y, en definitiva, disfrutando como locas de innumerables placeres, o sufriendo con resignación los numerosos castigos que hemos preparado.

Una vez que todo está en funcionamiento, estamos en condiciones de influenciar en la vida terrenal de los EMBOs, para seleccionar el tipo de almas que queremos que habiten nuestro Más Allá. Esto se controla a través de la Vista del Planeta. Al principio, la población de EMBOs es muy escasa, y su tecnología nula. Los primeros pasos deben estar encaminados a aumentar su calidad de vida, lo que producirá EMBOs más evolucionados que después construirán Recompensas o Castigos más espectaculares. Por tanto, debemos invertir una buena cantidaden el apartado Tecnología, para crear un inventor que empezará descubriendo el fuego, la cerámica, y así hasta el nivel jamás imaginado: el golf avanzado.

Otro de los apartados importantes es el botón Pecado/Virtud.

Mediante la vista de gráficas, podemos saber qué porcentajes de almas están influenciadas por cada pecado o virtud. Como el Más Allá produce más dinero cuanto más variado sea, hay que intentar equilibrar los pecados y las virtudes. Si un pecado es demasiado numeroso –como, ►

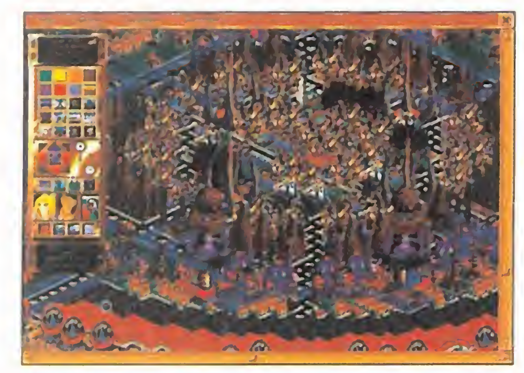






QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE...

¿Cansados de que vuestra cuenta de crédito celestial siempre se encuentre en números rojos? ¿Las almas abandonan vuestro coqueto Más Allá porque no encuentran lo que buscan? Entonces hay pocas cosas más sencillas que teclear $@! en cualquier momento del juego, para ganar 10 millones de unidades monetarias. Tened en cuenta que, con algunos teclados, es posible que antes haya que activar el idioma inglés, con la orden KEYB US. Una última advertencia: si usáis el truco demasiadas veces, recibiréis la visita de la mismísima Estrella de la Muerte, que causará algunos "desperfectos" en vuestro Infierno. Probad también a teclear SAMNMAX –en mayúsculas– tres veces seguidas, si queréis disfrutar con otra nueva sorpresa.



Oscuros lamentos de almas en pena, gritos de terror incontrolado... ¿Verdad que nuestro Infierno es maravilloso?



Entramos en el Taco Inferno, donde las almas son obligadas a comer chile con guindillas durante toda la Eternidad. Simplemente aterrador.

por ejemplo, la Avaricia–, se puede reducir invirtiendo en su virtud asociada –la Caridad– o viceversa. Esto es útil también para controlar el destino de las almas. Si el Infierno está abarrotado y no podemos atender a todos, podemos invertir dinero en las virtudes, y al cabo de unos años los pecadores serán minoritarios.
Un truco para aumentar la población de forma instantánea consiste en invertir en la Lujuria. Los EMBOs comenzarán a reproducirse como conejos, aunque tenderán a acabar en el Infierno, convirtiendo el planeta en una especie de Sodoma y Gomorra. De la misma forma, es posible influenciar en la personalidad de las almas, controlando sus creencias. ¿Que estamos saturados y no queremos que lleguen más almas? Pues invertimos dinero en los NAAistas, que no creen en el Más Allá. ¿Que no tenemos ángeles suficientes? Entonces apoyaremos a los que no creen en la Reencarnación. Podéis encontrar más pistas sobre este tipo de acciones en el recuadro del comienzo.

Si invertimos en la Lujuria, los EMBOs comenzarán a reproducirse como conejos

DEL DESTIERRO A LA GLORIA ETERNA SÓLO HAY UN PASO

Según vaya creciendo el Más Allá surgirán los problemas más complicados. Estos se evitan, en su mayor parte, colocando adecuadamente las nuevas zonas y carreteras, cuando se llenan las más antiguas. Un buen método consiste en no emplazar nunca dos zonas del mismo color juntas. Ya sabéis, en el Cielo, todo muy ordenadito, con calles paralelas que aprovechen el espacio, y en el Infierno, explotad vuestro lado más salvaje, hasta convertirlo en un auténtico Caos.
No hay que olvidarse de colocar nuevos sifones, puentes en los ríos, y anclas de karma con mayor capacidad, según se vayan quedando pequeños. Si, aún así, se producen los inevitables atascos, o las almas buenas tienen que andar demasiado, entonces será una buena idea construir Puertas adicionales en otro lugar. A pesar de todos nuestros esfuerzos, es normal que una buena parte de las almas no encuentren lo que buscan, y decidan marcharse. En ese caso, mientras buscamos una solución, hay que colocar bares cerca de los Puertas. Parece demostrado que no hay nada mejor para retener a un EMBO que una cerveza gratis. Pero, ojo, los bares aportan malas influencias, y no pueden entretener eternamente.
El último elemento crucial es el equilibrio entre desarrollo y producción. Cuando se crea un edificio, éste está desequilibrado. En los primeros años, no es importante, pero sí hay que tenerlo en cuenta cuando los Destinos están muy desarrollados. Existen dos formas de equilibrarlos. La más sencilla es utilizando el Macro Manager. Basta con activar el control automático del Balance, y el ordenador se encargará de ello. También se pueden equilibrar zonas conjuntas de pecados/virtudes pinchando en los botones correspondientes. Claro que, esto cuesta mucho dinero.
Si no se quiere gastar nada en este apartado, hay que equilibrar cada edificio manualmente, activando el modo Micro Vista y moviendo la barra de equilibrio hasta que se ponga de color blanco.
Cuando el dinero escasee, construiremos un banco, que nos lo prestará gustosamente. Los bancos del Cielo tienen bajo interés, por lo que se pueden utilizar cuando hay posibilidades de devolverlo. Los del Infierno cobran en almas. Puede ser una forma de equilibrar un Infierno saturado.

HASTA EL FIN DE LOS DÍAS

Con estos consejos, un poco de habilidad para elegir entre las múltiples estrategias posibles, y un buen puñado de buena suerte, es posible que vuestro Más Allá comience a ser rentable, y así evite la terrible visita de los Cuatro Surferos del Apocalipso, unos tipos sin miramientos ni escrúpulos, que arrasarán con todo lo que encuentren a su paso.
Por último, sabed que «Afterlife» es un juego que no tiene final, así que, si lo hacéis bien, podréis controlar vuestro Más Allá hasta el Fin de los Tiempos. Que los vientos del Poder Invisible os sean propicios...

J.A.P.

nuestra OPINIÓN

LUCASARTS
Disponible: **PC CD, MAC CD**
V. Comentada: **PC CD**
ESTRATEGIA

Lejos quedan ya aquellos tiempos en los que LucasArts publicaba uno o dos programas al año. El radio de acción de la compañía californiana ha aumentado, y ahora se dedica a abarcar el mayor número de géneros posibles. «Afterlife» es su primera incursión en el campo de la de estrategia.
Fiel a la tradición, el argumento de «Afterlife» es irresistible. En el papel del dios de un extraño planeta habitados por EMBOs, debemos acondicionar debidamente el Cielo y el Infierno a donde van a parar sus almas, para colmar de placeres indescriptibles a los que se han merecido el paraíso, e idear los castigos más insufribles para los pecadores. Disponemos de una cantidad inicial de dinero –¿para qué necesita el vil metal un dios...?–, que debemos invertir construyendo carreteras que encaminen a las almas a su destino, centros de entrenamiento para los ángeles y demonios, topías para vivir, y los más de 200 edificios distintos donde se reciben las recompensas o los castigos. Cada uno de ellos está asociado a unos de los siete pecados capitales –envidia, gula...– o siete virtudes –caridad, humildad...–, de manera que las almas visitan unos u otros, dependiendo de los actos cometidos en su vida terrenal. Éstas, a su vez, pertenecen a diez categorías distintas, que van desde las que creen en la reencarnación –visitantes temporales–, a las que sólo creen en el Infierno, el Cielo, o ambos.
«Afterlife» contiene todos los elementos de un gran programa de estrategia, plagado de mucho sentido del humor. Sin embargo, no podemos sino empezar a pensar que nos encontramos ante dos "Sim Citys", uno encima del otro. El desarrollo es muy similar, la mecánica del juego es idéntica, e incluso los famosos "desastres" producen efectos iguales. LucasArts siempre se ha caracterizado por presentar alguna innovación en sus programas, y el hecho de que «Afterlife» no aporte nada nuevo nos ha decepcionado un poco. Técnicamente está a la altura, si exceptuamos unos gráficos algo confusos cuando se amontonan los edificios. Esto no quita que nos encontremos ante un excelente programa de estrategia, que agradará a todos los aficionados.

8



HACIA LA CONQUISTA FINAL

–¡Ey! ¿Qué demonios estáis haciendo ahí arriba? ¿Qué pasa con el cargamento que estoy esperando, os habéis desconectado o qué? Espero que no hayáis estado de juerga otra vez y os hayáis dormido, porque sino os vais a enterar de lo que significa tener a vuestras órdenes al Gran General Zod.

–Rápido tío, llevamos una hora de retraso para hacer la entrega. Introduce todas las coordenadas, mientras yo pongo esta cinta de rock del bueno, y arranca a toda pastilla. Si no llegamos a tiempo de hacer la entrega se nos va a caer algo más que un tornillo...

La clave de la victoria en «Z» se encuentra en la velocidad con la que tomas decisiones y en comprender y dominar la capacidad del juego de hacer varias cosas al mismo tiempo



Más o menos, así podría resumirse la espectacular intro de este programa. Pero nuestro recorrido por estas páginas no va por este camino, sino por intentar que podáis haceros con el manejo de «Z», así como con la victoria en cada una de las fases.
Así, sólo hay una manera de conseguir el triunfo final, pero conviene saber primero cuál es nuestro objetivo en el juego. La tarea, sencillamente, consiste en derrotar al ejército contrario, meta que puede conseguirse de tres maneras: destruyendo todos los robots y vehículos enemigos, destruyendo el fuerte enemigo con ataques desde el exterior, o consiguiendo que un robot o vehículo de nuestro ejército entre en el fuerte enemigo y lo destruya desde dentro.
Otra cosa que se hace necesario conocer es que existen en total 20 niveles en cada una de las dos modalidades de juego (individual o multiusuario). Estos niveles se reparten en cinco planetas, compuestos cada uno por cuatro fases, lo que le hace ser un juego realmente difícil y complicado. Sin embargo, hemos decidido daros unos consejos básicos, y unas cuantas directrices para que llevéis a buen fin vuestro camino hacia la victoria, sin necesidad de volveros locos, lo que puede ocurrir con suma facilidad en cuanto se superan las primeras fases.

EN POCAS PALABRAS

Una vez elegido un nivel, y dentro del campo de batalla, la mayor parte de la pantalla está ocupada por una representación de una sección del mapa.
En la esquina inferior derecha de la pantalla hay un croquis en el que podemos localizar la porción del mapa que aparece en todo momento en pantalla, así como su distribución en sectores y un código de colores que señala aquellos controlados por cada jugador –azul, rojo o gris que indica que ese sector es aún neutral–. Al comenzar el juego, cada ejército sólamente controla el sector en el que se encuentra su fuerte. Para apoderarse de otros hay que conseguir que un robot o vehículo se apodere de la bandera que hay en cada sector. Para desplazarse por el mapa se puede arrastrar el puntero del ratón por la pantalla principal o bien señalar cualquier punto del croquis
Los ejércitos se componen de robots y vehículos, existiendo diversos tipos de cada uno ►



de ellos con destrezas diferentes –velocidad, blindaje, inteligencia, etc.–. Al comenzar cada nivel, cada ejército posee un número inicial variable de robots y vehículos que comienzan la aventura junto a su fuerte. Desde el momento en que se da inicio a un nivel, los robots, agrupados en unidades de dos o tres, y los vehículos que estén conducidos por robots están listos para recibir órdenes, para lo que basta con seleccionar una unidad de robots o un vehículo con el ratón, desplazarse a otro punto del mapa y pulsar de nuevo el ratón para señalar el objetivo.

La unidad o vehículo se dirigirá automáticamente al punto señalado y, si el objetivo es un lugar especial, realizará diversas acciones, como pueden ser recoger la bandera de un sector, atacar a una unidad o vehículo enemigo, recoger una caja de granadas, entrar en un vehículo abandonado, entrar en un taller de reparaciones, reparar un puente, invadir el fuerte enemigo y un largo etcétera.

En cada sector hay generalmente un edificio especial. Ya hemos hablado del fuerte de cada ejército, pero además existen fábricas, estaciones de radar y talleres de reparación.

Si nuestro ejército se apodera de la bandera de un sector, dicho sector queda bajo nuestro mando y el edificio situado en él pasa a nuestro poder y comienza a trabajar para nosotros. Pero tened en cuenta que el enemigo puede coger la bandera de un sector que estuviera en nuestro poder y que desde ese momento el edificio de ese sector cambiará automáticamente de bando.

Si el edificio es una fábrica –hay dos tipos, de robots y de vehículos– comenzará a producir para nosotros y empezará una cuenta atrás que indica el tiempo que queda para construir una nueva unidad de robots o un nuevo vehículo.

Por defecto, las fábricas de robots producen soldados y las de vehículos, jeeps, pero podemos cambiar su programación para que fabriquen elementos más potentes, sabiendo que tardarán mucho más tiempo en ser construidos.



Si, por el contrario, el edificio es una estación de radar, comenzará a rastrear el área que la rodea, señalando en el croquis las fuerzas enemigas que entren en dicha área. Y si se trata de un taller de reparación podrás introducir en los mismos los vehículos dañados, para que salgan con absolutamente todos los daños reparados.

Evidentemente hay muchas maneras de completar un nivel con éxito y aunque, en teoría, el sistema más seguro es ir conquistando todos los sectores en tu camino hacia el fuerte enemigo, muchas veces hay que alterar los planes y tomar decisiones sobre la marcha. Es este componente imprevisible del juego lo que le hace tan adictivo, sobre todo al comprobar que la "inteligencia" del enemigo aumenta a medida que transcurren los niveles.

Hay muchas maneras de completar un nivel con éxito y, aunque el sistema más seguro consiste en ir conquistando todos los sectores, muchas veces hay que alterar los planes y tomar decisiones sobre la marcha



ALGO MÁS EN PROFUNDIDAD

Antes hemos citado por encima que hay diferentes tipos de robots y vehículos. Los robots pueden ser soldados, psicos, duros, francotiradores, pirotécnicos y láseres, y cada uno tiene unas características diferentes de velocidad, resistencia a los impactos enemigos y potencia de disparo. Todos, excepto los duros, que van armados con lanzamisiles, pueden recoger cajas de granadas y utilizarlas para destruir rocas, edificios y puentes. Conviene conocer las características de cada robot ya que los soldados, aunque vulnerables a los ataques y de escasa potencia de disparo, son los más rápidos y por tanto los ideales para recoger banderas, mientras que los duros pueden atacar con cierto éxito vehículos enemigos, pero son terriblemente lentos.

Los vehículos pueden ser jeeps, tanques ligeros, tanques medianos, tanques pesados, lanzamisiles, APCs y grúas. Los lanzamisiles son los más mortíferos y resistentes, pero también los más lentos y los que más tiempo se tarda en construir. Las grúas no pueden disparar, pero son bastante resistentes y son las únicas que pueden reparar puentes. Cada vehículo que sale de una fábrica sale ya conducido por un soldado, pero durante una pelea ese soldado puede ser eliminado y el vehículo quedar abandonado. En este caso el primer robot que llegue hasta el vehículo vacío, se hará con su control.

Algunas fábricas, tanto de robots como de vehículos, pueden producir también armas fijas. Las hay de cuatro tipos –gatling, cañón, obús o lanzamisiles–, con diferentes resistencias y velocidades de disparo, y pueden ser colocadas en ciertas zonas siempre dentro del sector en el que fueron fabricadas.

Las fábricas y estaciones de radar se pueden atacar y destruir, si las circunstancias te llevan a pensar que te resulta más ventajoso destruir un edificio que intentar apoderarte de la bandera de su sector. De la misma manera también pueden destruirse los puentes si de esa manera consigues dejar a parte de las fuerzas enemigas incomunicadas.

Para Curiosos

Para los impacientes que quieren tener acceso a los niveles más difíciles sin tener que pasar por los primeros, o simplemente para los que tienen curiosidad por conocer los mapeados de todos los planetas, aquí tenéis un truco para poder jugar a cualquier nivel en el modo de un jugador.

Desde el prompt del MS-DOS pasad al directorio del juego –que por defecto es C:\Z– y teclead el comando DEBUG OPTIONS.CFG. Una vez dentro del programa DEBUG, aparecerá un guión esperando vuestras órdenes, así que teclead la orden E 102 seguida de Enter y pulsad veinte veces el número 0 seguido de la barra espaciadora. Luego, pulsad Enter para salir del comando de edición, W seguido de Enter para grabar el fichero modificado y Q seguido de Enter para regresar al MS-DOS.

Si ahora ejecutáis de nuevo el programa y seleccionáis Repetir Nivel, en el menú principal podréis seleccionar cualquiera de los 20 niveles en el modo de un jugador.

Hay que intentar tener en todo momento una idea clara de dónde se encuentran tus fuerzas para evitar que sean atacadas sin que te des cuenta

CONSEJOS Y TRUCOS

Tened una cosa muy en cuenta: la clave de la victoria en «Z» se encuentra en la velocidad con la que tomas decisiones, y en comprender y dominar la capacidad del juego de hacer varias cosas al mismo tiempo. Una vez que hayas dado una orden a una unidad o un vehículo, lo que nunca debes hacer es quedarte quieto contemplando cómo tus fuerzas se dirigen a su objetivo o entran en combate. La mejor estrategia de juego consiste en, una vez dada una orden, seleccionar rápidamente otra unidad o vehículo, darles otra orden y repetir este proceso con todas tus fuerzas. De esta manera cada parte de tus fuerzas realizará una labor distinta y podrás atacar simultáneamente zonas muy alejadas del mapa –piensa que el enemigo también mueve a todas sus fuerzas a la vez–.

Lo que sí debes intentar es tener en todo momento una idea clara de dónde se encuentran tus fuerzas para evitar que sean atacadas sin que te des cuenta.

En niveles superiores toma nota del siguiente truco: ya que cuando el juego está en pausa el puntero del ratón se puede mover, utiliza la tecla de pausa para detener la acción, mueve el puntero al lugar que te interese y vuelve a pulsar dicha tecla para tener un control más preciso de tus acciones y poder pensar con cierta calma tu estrategia.



No siempre los robots y vehículos más poderosos son las fuerzas más eficaces. Un lanzamisiles, sin duda alguna el vehículo más mortífero, puede ser destruido por un simple jeep si eres lo suficientemente hábil como para esquivar su primer disparo y luego lo atacas mientras realiza sus lentas maniobras. Los jeeps son, por su rapidez, los vehículos idóneos para destruir los robots enemigos, y los soldados, aunque vulnerables a los ataques, son, por idéntica razón, los más indicados para capturar banderas. Sin embargo, los conductores de jeeps son blanco fácil, así que intenta tener algún soldado cerca para que suba al jeep si su conductor es eliminado. Además, las fábricas tardan mucho tiempo en construir las armas más eficaces, y durante ese tiempo pueden caer en poder del enemigo antes de finalizar el proceso de producción.









Intenta siempre utilizar dos o más de tus unidades o vehículos para atacar un objetivo porque, de ese modo, el enemigo tendrá que repartir sus disparos entre todas tus fuerzas, mientras que las tuyas podrán concentrarse en un solo objetivo.
Puedes agilizar este proceso creando grupos con varias unidades o vehículos pulsando y arrastrando el ratón sobre un área del mapa principal, o bien pulsando la tecla "A" para seleccionar todas las fuerzas que se encuentren en la pantalla.
Por la misma razón, rehusa el ataque si una de tus unidades es atacada por dos o más fuerzas enemigas, e intenta por todos los medios evitar que un vehículo potente enemigo entre en contacto con los elementos más débiles de tu ejército.
Cuantos más sectores poseas, más rápido será el ritmo de producción de las fábricas, y más amplio el radio de alcance de los radares. Una vez poseas un sector, concentra en él algunas fuerzas o coloca uno o varios cañones cerca de la bandera, para intentar impedir que el sector caiga de nuevo en manos del enemigo.

LOS PLANETAS

Es completamente imposible pretender redactar algo así como una guía para completar los 20 niveles de cada modalidad de juego. La naturaleza del juego obliga a que, como en una partida de ajedrez, mientras que las primeras acciones pueden realizarse con cierta seguridad a partir de cierto momento, los movimientos del jugador quedarán condicionados por el despliegue de las fuerzas enemigas.
Lo único que podemos hacer es describir los cinco planetas que encontraréis a lo largo de las misiones y dar unos pequeños consejos relativos a cada uno.

En los primeros niveles del juego sólo se tiene acceso a los robots y vehículos más sencillos. Sólamente en niveles más altos comenzaremos la aventura con robots más poderosos, como duros y francotiradores, y vehículos más potentes, como tanques pesados y lanzamisiles. Del mismo modo, las fábricas de los primeros niveles sólo podrán producir las fuerzas más elementales, teniendo acceso a todo tipo de robots, vehículos y armas en niveles más avanzados.

Las armas fijas son de cuatro tipos, con diferentes resistencias y velocidades de disparo, y pueden ser colocadas en ciertas zonas siempre dentro del sector en el que fueron fabricadas

El primer planeta representa un mundo desértico. La mayor parte del terreno no presenta obstáculos, ya que apenas hay vegetación, a excepción de algunos cactus, pero en ciertos puntos encontrarás barreras montañosas que podrán ser destruidas por una unidad de robots que haya cogido previamente una caja de granadas. En los últimos niveles de este planeta aparecen algunos lagos, así que recordad que los robots pueden moverse por el agua, pero sus movimientos llegan a ser poco precisos.

El segundo planeta es un mundo volcánico. El mayor inconveniente está en las corrientes de lava, que obligan a robots y vehículos a dar grandes rodeos para llegar a lugares cercanos. Aquí encontraremos los primeros puentes.







En el tercer planeta las cosas comienzan a complicarse. Hacia la fase 11, el nivel de dificultad del juego se dispara, ya que las fuerzas enemigas aumentan considerablemente de potencia, inteligencia y rapidez. El terreno se fragmenta en islas, aparecen los primeros abismos y, ya que los vehículos sólo pueden circular por tierra firme, resultará absolutamente imprescindible enviar robots cruzando el agua, para capturar banderas y edificios.

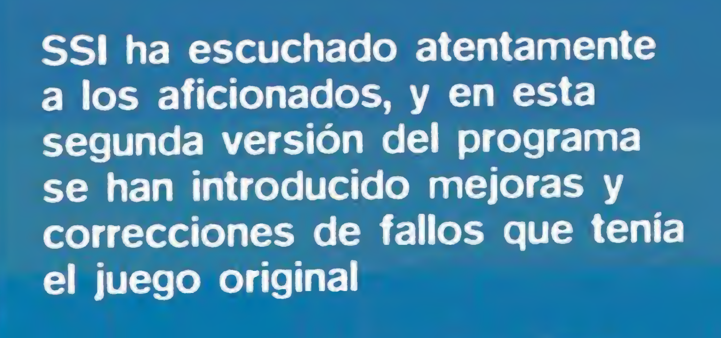
La jungla del cuarto planeta está cubierta de árboles, pantanos y abismos. Si envías tus robots a cruzar un pantano ten mucho cuidado con los cocodrilos.

Finalmente, el quinto y último planeta representa a una especie de complejo industrial.

El nivel de dificultad aquí es completamente desquiciante, y la presencia de puentes rotos obliga a las grúas a ponerse rápidamente manos a la obra si no quieres que tus vehículos se queden atrapados en tus sectores y, por tanto, completamente incomunicados.

P.J.R.

Aperitivo de un futuro **Súper Flanker**





SU-27 FLANKER

Versión DOS

Bienvenidos, una vez más, a nuestra Escuela de Pilotos. Esta vez tocamos «Su-27 Flanker». Un gran simulador de vuelo, tal vez el mejor para volar de verdad, en una nueva versión para soporte DOS, aunque nada definitivo, pues un nuevo Flanker acecha, ya cercano.

Hace ya unos meses os contamos cómo era este «Su27-Flanker». También os comentábamos que su calidad era incuestionable..., pero que tener como sistema operativo Windows 95 era un incordio. Las voces de protesta no se hicieron esperar y en los foros de pilotos de Internet y Compuserve los aficionados castigaban sin piedad este detalle. Solución: versión para DOS.

Esta versión sorprende por dos aspectos. El primero porque han conservado todo el formato de Windows 95, sus menús y configuración son absolutamente iguales a la versión anterior. Lo segundo que nos ha llamado la atención es que el programa no ha variado casi nada. El sonido es el mismo, los gráficos no han cambiado..., sólo que ahora se puede jugar en red.

La pregunta es clara: ¿qué sentido tiene sacar una nueva versión del programa si no se mejora nada, o casi nada? ¿No hubiese sido más sencillo un "patch" de corrección? Dentro de muy poco tendremos un nuevo «Su-27 Flanker», también de SSI. Pero éste sí que será nuevo de verdad, sobre todo con respecto a los gráficos. Podremos disfrutar de mapeados de texturas, sombreados Gouraud, y de todas las nuevas técnicas. Así pues, tendremos una auténtica bomba en las manos, pues podremos disfrutar del mejor simulador de vuelo, aderezado de los mejores gráficos y sonido posibles. ¡¡Estamos ansiosos!!

De todas maneras, un estudio más exhaustivo del juego nos revela que los chicos de SSI han ►



Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes - 28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.

También nos podéis enviar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

sido cumplidores y todos los fallos detectados en la versión 1.0 del Flanker han sido corregidos en esta versión 1.1. Las correcciones son abundantes y muy justas. Realmente SSI ha hecho caso a los aficionados y entendidos, que son los que plantean situaciones a veces no contempladas por los programadores.

Las novedades son las siguientes:

• **El modo de vuelo:** Por supuesto, se ha incorporado el modo de vuelo en red, que contempla la posibilidad de cooperativo o "head to head".

Han corregido el fallo de ausencia de aviso por parte del avión, al ser objetivo de misiles del tipo AAM o SAM. La luz del ECM está incluida y el indicador de cálculo continuo del punto de impacto (CCIP) ya no tiembla cuando se hacen misiones de bombardeo.

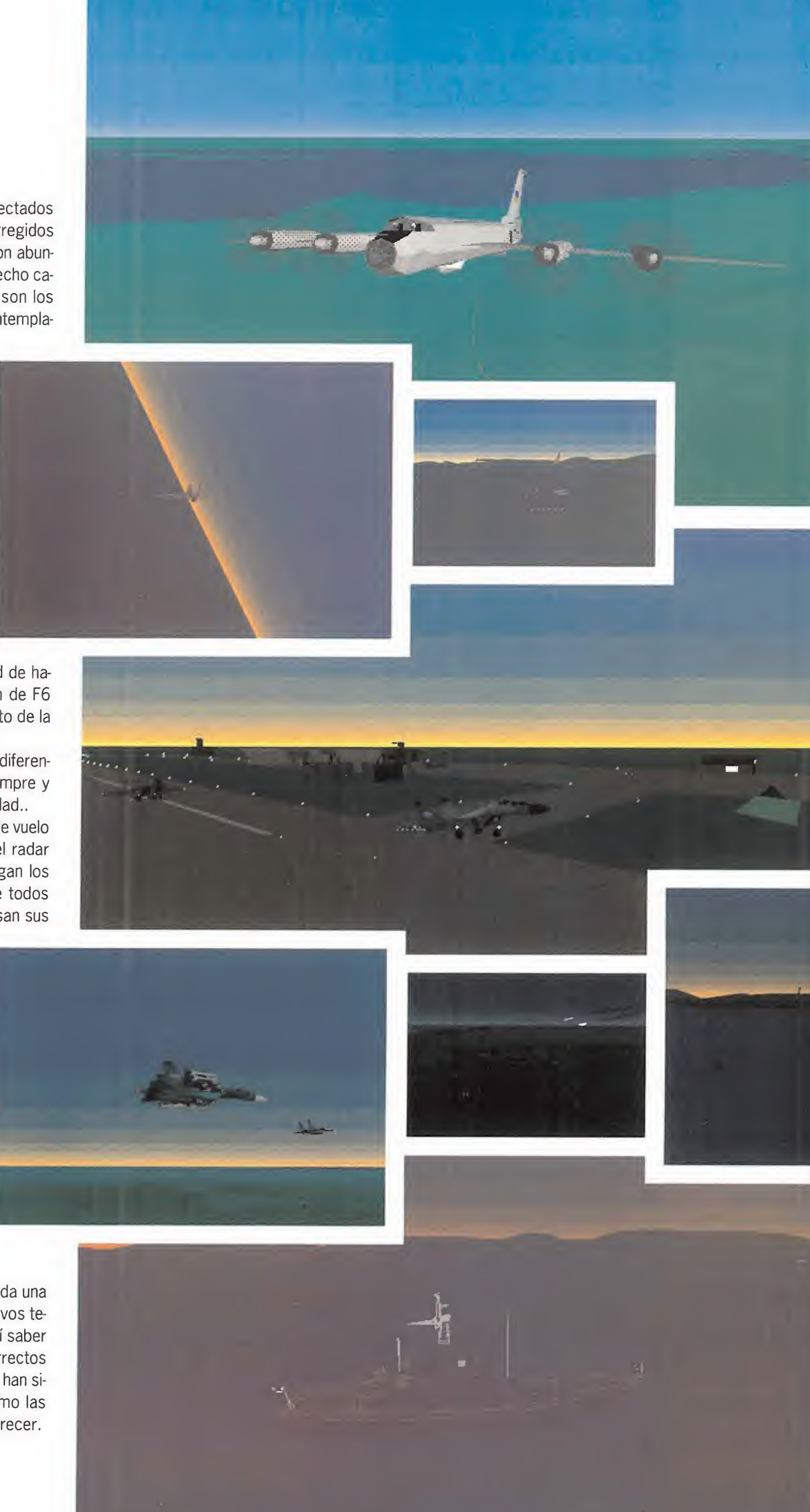
Otro detalle es que los misiles y cohetes ahora estallan de manera correcta, incluso por proximidad, sin necesidad de hacer impacto directo; además, la función de F6 está disponible y podremos ver el trayecto de la última arma lanzada contra el enemigo.

La tecla F10 puede rodar a través de los diferentes objetivos en modo de "padlock", siempre y cuando estén dentro del rango de visibilidad..

Una corrección de gran nivel en el modo de vuelo es que, ahora, el rango de detección del radar depende del ángulo de aspecto que tengan los objetivos. Otro detalle de calidad es que todos los aviones que participan en la misión usan sus armas más efectiva e inteligentemente. Esto implica que nuestros wingmen serán más efectivos, pero ¡ojo! los enemigos son más peligrosos.

Por otro lado, las vistas del piloto han sido mejoradas permitiendo un giro de 240º –desde las 4 hasta las 8– pudiendo así controlar las zonas traseras de nuestro campo de visión, y para completar una mejor visión la función F9 ha incorporado una vista específica para DogFight, y la tecla cero del teclado numérico nos devolverá momentáneamente a la visión completa del cockpit mientras la tengamos pulsada.

• **Editor de misiones:** Ha sido incorporada una vista preliminar de aviones, barcos, objetivos terrestres y otras cosas de interés, para así saber con precisión qué elementos son los correctos para crear la misión. Los niveles de detalle han sido colocados en orden correcto, así como las ventanas de diálogo no volverán a desaparecer.



El consumo de combustible deberá ser estimado a la hora de editar la misión, y este dato deberemos incorporarlo en la ventana de diálogo.

Incluso, podremos disfrutar de nuevas misiones tan emocionantes y perfectas como las anteriores. Si algo tiene el Flanker es la seriedad con que están planteadas las misiones.

Podremos disponer de un nuevo avión, el Mig-31, con una dotación nueva de armamento.

El modo de juego en red incorpora un grupo de misiones nuevas, bien para jugar en cooperativo (misiones NC) o en competitivo (NO). Por supuesto, podremos crear nuestras propias misiones para volar en red.

• **Gráficos y sonidos:** Los misiles son ahora visibles a unos 10 km, los aviones a un rango de 15 km, y los barcos y SAMs son localizables algo más temprano que antes. Esto nos indica una mejora en la resolución y en la velocidad de manejo.

Las vistas externas pueden incrementarse usando la tecla CTRL. Incluso un detalle tan simple como el sol se ha mejorado en esta nueva versión, siendo el más completo, y su efecto de deslumbramiento está bien logrado.

Los retrovisores han sido incorporados, así como nubes en el cielo, y también se han añadido los mensajes de los wingmen.

Estos son los arreglos más reseñables, pero hay otros que no comentamos porque, en ocasiones, resultan intranscendentes. De todas formas, lo ideal es descubrirlos poco a poco si conocéis bien la versión 1.0. Pero si esta versión de DOS es la primera que probáis, no hay problema, son todo ventajas.

SIN CONCESIONES A LA JUGABILIDAD

Este programa ha sido creado para auténticos puristas de la simulación y el pilotaje. No ofrece ninguna concesión especial para facilitar su jugabilidad. Más bien, exige ser un auténtico piloto y conocer a la perfección todas las técnicas de un buen aviador de combate.

No hay posibilidades de eliminar aspectos del modo de vuelo, y todo resulta real; tanto, como la vida misma.

Una de las características del «Su-27 Flanker» es que su modo de vuelo está constantemente cerca de la pérdida de sustentación, de manera que el manejo del avión debe ser preciso y fino, pero no por ello vamos a ser monjitas de la caridad. El manejo debe realizarse, sin duda, suave, pero con carácter. Deberemos tener mucho cuidado de no hacer tonterías, pues este avión entra en pérdida sin grandes dificultades, y recuperar al Su-27 de una pérdida de vuelo es bastante difícil. Si, a pesar de estas indicaciones, perdéis el control, entonces lo que procede para intentar solventar la situación es reducir la potencia de motor –evitaremos que el fuerte empuje del motor fuerce aún más el descontrol–, compensar con los mandos la pérdida, intentando forzar la aerodinámica del avión para frenar la caída y el giro descontrolado y, por último, una vez parezca recuperado el avión, volveremos a dar potencia a los motores para salir de esta situación.

«Su-27 Flanker» es uno de los simuladores más realistas del mercado. Sentarse en su carlinga es ponerse a prueba como piloto de combate

Por supuesto, esta maniobra de recuperación nos hará perder mucha altura, así que si la pérdida se produce a menos de 10.000 pies (3.300 m), la bofetada está asegurada, con lo cual nada como saltar y salvar el pellejo.

Parece fácil, y sin embargo no lo es; hay que ser un auténtico maestro para sacar al Flanker de una pérdida. Pensaréis qué ventajas hay en un avión tan inestable: la respuesta es que esta inestabilidad en su aerodinámica lo hace más manejable, y muy maniobrable, permitiéndole entrar en giros y situaciones de alto ángulo de ataque (AOA) que ningún otro avión puede hacer, como por ejemplo la famosa Cobra de Pugachev.

Durante un combate cuerpo a cuerpo es recomendable vigilar bien el AOA para evitar una pérdida de sustentación, así como forzar el avión a un nivel ligeramente alto de energía, para que responda claramente a las órdenes del joystick.

Otro aspecto en que el Flanker no perdona es en los aterrizajes. Son difíciles a más no poder. Ni que decir tiene que casi imposibles si nos ponemos en el modo más realista e incluimos vientos laterales o baja visibilidad. Una de las cosas más divertidas es intentar bajar el avión al suelo con ➤

Larga vida al Rey

Hace tiempo que DID no nos sorprende con nada en el mercado. Hace tiempo que no se habla nada del "seguramente mejor simulador del momento" en cuanto a aviones de combate se refiere. Hace tiempo que las novedades del mercado, y sobre todo los helicópteros, nos han apartado de nuestro fiel y querido simulador favorito. En definitiva, hace tiempo que no hablamos del ¡¡¡«EF2000»!!! Si los telediarios ya han hablado de el avión como futuro caza español –España va a comprar 87 unidades–, aquí no somos menos y también damos noticias de «EF2000», pero del simulador de vuelo.

Pero, ¿es que no está ya todo dicho? ¿Es que todavía da para más? Pues sí, este magnífico simulador aún colea, y si os cuento lo que DID prepara, entonces el «EF2000» va a volver a pasar a un primer plano de actualidad y de nuevo va a dar un revolcón a sus competidores más directos.

La noticia es que DID tiene ya en el mercado una ampliación del juego donde se incorporan todas las mejoras salidas a la luz –vamos por la versión 2.4–, y además nos ofrece un editor de misiones que quita el hipo. Este "adendum"se llama «TACTCOM Tactical Communications».

Lo más destacable es el editor de misiones. Ante las limitaciones del Wargen de DID en situar los waypoints y los objetivos, ellos mismos nos dejan a nuestra elección la posibilidad de elegir y situarlos según queramos.

Al igual que el nodriza, los puntos en común con toda la campaña son invariables –las estaciones SAM no podemos moverlas, pero si decidir si están activas o inactivas para poder permitir un itinerario claro de vuelo–, pero, por lo demás, podremos incluir los aviones de compañía que se nos antojen, su armamento, itinerario y objetivos, y el papel que deben realizar en la misión, amén de su altitud, número, velocidad, etc.

Otro punto que mejorará radicalmente con «TACTCOM» será el detalle gráfico. El grado de representación del terreno y de los objetos es más alto, aunque donde se nota de verdad es en el primero. También habrá mejoras en el HUD y en el cockpit, e incluso el rango de paso de pantalla –frame rate– ha sido acelerado y suavizado.

Esto es sólo un pequeño adelanto de lo que «EF2000» nos va a aportar de más. Por supuesto, la lista de mejoras es interminable, y será motivo de futuras páginas.

Por último, indicar que el «TACTCOM» se venderá en las tiendas, pero debe ser cargado sobre el «EF» original. Este añadido no es el juego por si solo. De todas formas, si aún hay alguien que no tiene el «EF2000», dentro de muy, muy poco tiempo, DID lanzará al mercado el «SUPER EF2000», que sencillamente consiste en el juego con todo este paquete extra y las correcciones ya existentes, con la novedad de que el sistema operativo base será Windows 95 gracias a lo cual los gráficos y los sonidos serán aún mejores, pues trabajará a 32 bits.

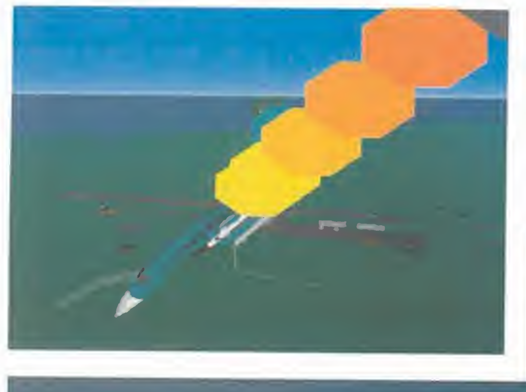
«EF2000» ha vuelto... ¡larga vida al Rey!



un solo motor, y con viento fuerte y racheado. No hay simulador en el mercado que logre reproducir estas características tan bien como el Flanker. La maniobra de aterrizaje es tan básica como la explicada en su momento para el «EF2000» , solo que el «Su-27» es más difícil de estabilizar. Si tenéis buen pulso, y seguís al dedillo las instrucciones del manual y del sistema de aterrizaje ILS..., alguna vez lo lograréis.

Además, una de las características de los aviones rusos es que no responden al mando del acelerador de inmediato, sino que tienen cierta demora en la respuesta.

La consecuencia de esto es que para volar como un as hay que prever unos segundos antes el movimiento a realizar, logrando así que los motores estén a sus r.p.m. correctas en ese preciso momento.



Esta cualidad lo hace especialmente difícil de dominar a la hora de los aterrizajes, pues ajustar la velocidad correcta es complicado debido a esta inercia de los motores.

CON TODAS LAS DE LA LEY

Uno de los detalles que diferencian los aviones soviéticos de los demás, es que sus sistemas de medición se basan en el sistema métrico decimal, al contrario que los aviones de la OTAN, que lo basan todo en pies, libras, nudos, etc. Por eso, el juego nos da la posibilidad de configurar la métrica con el método occidental –setup en opciones–; o bien os recomiendo un cálculo sencillo: dividir por dos el valor de la velocidad, y el resultado, a pesar de ser inexacto, nos permitirá estar en los rangos correctos de gobierno del avión. Evidentemente, si queremos ser fieles al estilo oriental, mantendremos el sistema métrico decimal y haremos malabares con la cabeza.

Esta versión para DOS será, sin duda, un intermediario entre el original y el futuro Flanker. Según dicen, será algo a tener muy en cuenta

Otra curiosidad específica es que mientras en los aviones de la OTAN la línea de horizonte la marca el HUD entero, y ésta gira según se oriente el plano alar del avión, en el HUD ruso el horizonte se mantiene siempre plano, y el grado de inclinación del avión lo define un gráfico, que representa el avión y que es el que gira con respecto al horizonte.

El HUD tiene seis modos diferentes: El de navegación (NAV), ataque aéreo más allá del rango visual (DBV), combate cerrado (BVB), modo de aire-tierra (ZEMLYA), disparo de misiles en longitudinal (FIO), y el modo de seguimiento en el casco (SHELM). Todas las indicaciones del cockpit están escritas en caracteres cirílicos, para nosotros incomprensibles.

UNA VERSIÓN DE TRANSICIÓN

Está claro que la versión 1.1 del Flanker va a ser poco duradera dada la proximidad de su segunda generación. Ya lo hemos dicho, será una combinación de toda la perfección de vuelo propia del Flanker, acompañada por gráficos del estilo del «EF2000» o del «Apache» o del «F-22» de Novalogic. Estaba claro que, con estos gráficos y sonidos, el programa iba a perder adeptos y, ante la competencia feroz, SSI no está dispuesta a perder terreno.

Mientras, nosotros no nos entretenemos y damos sólo una ligera visión de este programa, aunque la frase de siempre es: ¡Estudiad el manual!, y solucionaréis múltiples dudas con respecto a pilotar un Su-27 Flanker, y además en español. No hay excusa.



G."SHARKY" C.

WARHAMMER®

Además de librar batallas, los jugadores pueden coleccionar y pintar sus tropas, organizando ejércitos para librar batallas cada vez más grandes, divertidas e interesantes. Los suplementos de Warhammer permiten expandir aún más el juego: Warhammer Magia incluye un gran número de cartas de hechizo y un reglamento detallado que describe cómo utilizar mortíferos hechizos y temibles objetos mágicos en las batallas. También hay otros ejércitos, cada uno de los cuales está descrito con todo detalle en un volumen de la serie Ejércitos Warhammer: hordas de criaturas malignas como los astutos Skaven, las monstruosas criaturas de El Caos, los brutales Orcos y Goblins, los repugnantes No Muertos o los depravados Elfos Oscuros. Enfrentados a ellos se encuentran los defensores de la humanidad: los guerreros equipados con armaduras pesadas del Imperio y sus aliados, los aguerridos Enanos y los orgullosos y nobles Elfos.

LOS HOMBRES LAGARTO GOBERNARON EL MUNDO ANTES DE LA APARICIÓN DE LA HUMANIDAD. AHORA REGRESAN PARA RECUPERAR SUS ANTIGUOS DOMINIOS. SUS FRÍOS Y BRUTALES CORAZONES NO QUEDARÁN SATISFECHOS HASTA QUE HAYAN CONQUISTADO EL MUNDO ENTERO.





Ningún hombre es capaz de igualar la potencia de combate de los Caballeros de Bretonia. Respetuosos de las virtudes de la caballería, luchan para salvaguardar a los pobres y a los inocentes de las hordas de monstruos salvajes.

WARHAMMER

EL JUEGO DE BATALLAS FANTASTICAS

GAMES WORKSHOP

LA CAJA DE WARHAMMER CONTIENE

12 Caballeros Bretonianos
24 Arqueros Bretonianos
32 Eslizones Hombres Lagarto
20 Saurios Hombres Lagarto
Reglamento de 112 páginas
Manual de Batalla de 152 páginas
Guía de Pintura
Guía ¡Empieza Aquí!
3 Edificios de Cartón
Bloc de Hojas de Control
9 Cartas de Objeto Mágico
12 Dados surtidos
2 Reglas de plástico
2 Tablas de Referencia
Plantillas Área de Efecto
Tarjetas de Unidad



GAMES WORKSHOP®

Si quieres obtener más información acerca de WARHAMMER y del hobby GAMES WORKSHOP, escríbenos a la siguiente dirección:

C/ Francesc Layret 37-39 Esplugues de Llobregat 08950 Barcelona

MANIACOS DEL CALABOZO

Nos adentramos en las brumas temporales que nos acercan a fin de año; el mes de noviembre es siempre el infalible heraldo de esos meses más grises y más invitadores al recogimiento hogareño. Y consecuentemente a la inmersión en los mundos lejanos que proponen los JDRs.

En particular, en la acogedora caverna de los maniacos del calabozo, en la que yo, Ferhergón, seré vuestro anfitrión. Pero, a fin de evitar el sentimiento opresivo que puede apoderarse de nosotros en estos instantes iniciales, lancemos nuestra mirada al exterior.

Y nuestros ojos nos llevarán a muchos lugares, algunos muy tétricos, incluso como refugio del inhóspito día de noviembre. Sólo los más osados pueden desear el cobijo de la fortaleza del Cráneo –Skullkeep, en «Dungeon Master II»– o la de Piedra –Stonekeep–.

CALABOZO Lista

Como novedad interesante destaca el retorno de «Shadowlands» a los intereses de los maníacos, aunque sea en una quinta plaza.

En el Trono está asentado con gran poder «Lands of Lore», del que sigue sin mostrarse dispuesto a levantarse. Los «Ultimas VII y VIII» se reparten los dos siguientes puestos, perdiendo un puesto «Anvil of Dawn». Siguen sin convencer las novedades, sigue en el primer puesto «Lands of Lore», siguen llegando votos de maníacos...

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Lands of Lore
2• Ultima VIII: Pagan
3• Ultima VII: The Black Gate
4• Anvil of Dawn
5• Shadowlands

En otros lugares la primavera y el verdor se mantienen a duras penas, y nos dan la oportunidad de preservarlos. Así, el mundo de Tempest en «Anvil of Dawn», o el de Aden, en «Thunderscape» y «Entomorph». Éste incluso acompañará el paisaje de los inevitables insectos veraniegos.

Pero aún se ofrece algún otro vestigio al infatigable aventurero, en los novedosos «Druid», «Deathkeep» –otra agradable fortaleza para los que no hayan tenido suficiente con las dos ya citadas– y «Daggerfall», segunda parte del Arena y prometedora aventura de la que supongo hablaremos mucho en los próximos tiempos. Y aún no se acaba la oferta de luz, pues de allende los Pirineos han de alcanzar el suelo patrio los esperados «Ultima IX», «Lands of Lore II» y «Might and Magic VI».

¿Alguien cree que se va a aburrir?

OTROS MANIACOS

Nos mantenemos fuera de nuestras fronteras para atender las peticiones de Maníacos venidos de más allá del Atlántico; en concreto, de Argentina. A ellos, nuestras reuniones llegan atravesando el espacio y el tiempo. Habéis de saber que el diálogo que ahora mantenemos no llega allá hasta dentro de seis meses, según me comentan. Pero abreviemos.

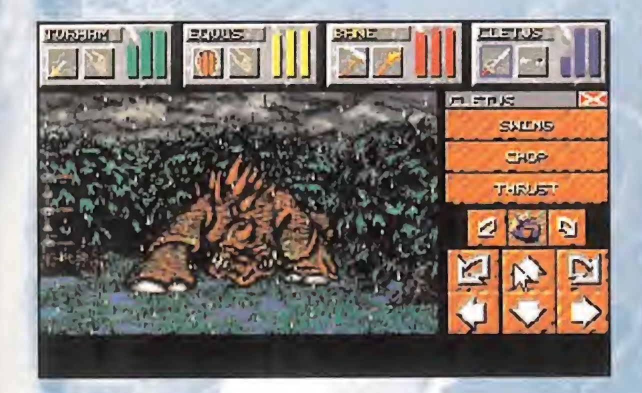
Esmeralda Nora hace llegar su mensaje desde Buenos Aires, y versa sobre **«Dungeon Master II»**. Pide "Auxilio Internacional" tras realizar una afirmación no del todo apreciativa para sus compatriotas. La primera cuestión es cómo realizar hechizos. ¿No está claro en las instrucciones del juego? No obstante, responderé: en la parte derecha de la pantalla aparece un rectángulo en cuyo lado superior hay seis extraños símbolos. Pulsando en cualquiera de ellos, se mostrará en la línea inferior, apareciendo otro conjunto de seis signos en la parte superior. De nuevo podremos repetir la operación con efectos similares. El proceso puede seguir hasta colocar cuatro símbolos.

Pues bien, el primero de los símbolos colocados indica el poder del hechizo. Los restantes, hasta tres, configuran el hechizo concreto. Por desgracia, no todas las combinaciones son válidas y sólo algunas tendrán efectos. Hay muchas formas de investigar cuáles son, pero la más habitual es deducirlas a partir de las inscripciones que tienen los objetos mágicos.

A continuación, Esmeralda pregunta cómo acabar con los esqueletos de la cripta. Hay hechizos especiales para los "undead"; no obstante, el arma más eficaz creo recordar que eran las porras. Por cierto, al cabo de un rato algunos vuelven a levantarse. También en la cripta, ha llegado a la sala en que dos agujeros se mueven a por ella: para evitar su pesada persecución te recomiendo el uso de una Magic Box con el hechizo Freeze, que los dejará parados durante un rato.

Para adelantar un poco los obstáculos siguientes de Esmeralda –no olvidemos los seis meses de retraso aludidos– un pequeño consejo: también con los espíritus se puede comerciar, siempre que los encuentres al otro extremo de una mesa redonda.

También desde Buenos Aires, Capital Federal, nos llegan consultas sobre





Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

«Ultima VIII: Pagan», en este caso emitidas por Maximiliano Fanton. La verdad es que los progresos del "pibe" son espectaculares: lo ha hecho casi todo, y tiene cuatro partes de las cinco que precisa para el obelisco, faltándole únicamente la llamada "Breath of Wind", fuente de poder de los Teurgistas. Adicionalmente, no ha concluido su peregrinaje al lugar de nacimiento de Moriens, tarea encomendada por Vividos, el nigromante. Nadie ha sido capaz de encontrar tal lugar. Así que me centraré en la otra pregunta, que es la importante.

La piedra que te falta la alcanzarás dando el súper-salto desde la roca alta de los Teurgistas; está donde hablas con Stratos. Para verla has de realizar el hechizo "Reveal" y luego habrás de cogerla valiéndote del "Air Servant". Obviamente, en el momento que te hagas con ella dejará de funcionar la magia Teurgista. Aunque si ya tienes todas las demás piedras no creo que la necesites. Y con un saludo para los restantes maníacos de la zona, volvemos a España, donde nos esperan más comentarios de interés.

Como los de Maribel, maníaca de procedencia desconocida y peculiar por su desinterés, ya que no plantea preguntas y sólo nos hace llegar sus opiniones. Tras mucho jugar al JDR de mesa se pasó al de ordenador de la mano de **«Lands of Lore»**. Está ahora en el castillo Cimmeria, en la sala en que te quitan el mapa, cosa que no le ha hecho ninguna gracia, aunque asegura que será capaz de superar tal obstáculo. Confiesa, y agradece, que ha utilizado en un par de ocasiones las pistas dadas en este foro para superar enigmas, en concreto el pacto en Draracle y el hallazgo de la llave que permitía el acceso al Altar de la Torre Blanca. Vota a «Shadowlands» y a «Lands of Lore» –ahí es nada, nuestros dos mejores de todos los tiempos–, y pide recomendación para una nueva aventura, que no omito hacerle: «Anvil of Dawn». Y termina con una promesa de volver a escribir, siempre que nos haya gustado su carta. Por supuesto que sí, Maribel, esperamos impacientes más colaboraciones desinteresadas... de todos.

Hablamos ahora de **«Anvil of Dawn»**, que es sacado a colación por Ángel Cordero, de Madrid. Cree haber conseguido todos los componentes para fabricar el cofre que puede contener la Dark Slag. Los que tiene claros son los siguientes, correspondientes respectivamente a los acertijos segundo, tercero, cuarto y quinto de los propuestos por el demonio del Galeón Hundido: Piedra-Corazón –Heartstone–, ámbar –ambar sparkles–, la Cuenta de Arcilla Inmortal –Clay Sacrifice– y la madera del Árbol Maldito –Wicked Wood–. El sexto acertijo se refiere al Alma del Príncipe Mafil que has de atrapar en una jaula, efectivamente.

Lógicamente, Ángel tiene problemas en los otros dos. En el primero, el componente no es la espada SoulWrought sino los Grilletes –Iron Shackles– que obtienes al rescatar al gigante dentro del Titán de Hierro –Iron Titan–; como los tienes, según comentas, no es grave la situación. En cuanto a la última adivinanza "Témplalo en las lágrimas de la Luna Llorosa", ¿tú crees que se refiere a un frasco, el Arca Sagrada –Sacred Sypher–? No, hijo, no. Se refiere a "lágrimas" que, eso sí, sólo podrás recoger en tal arca. ¿Y cuál es su fuente? Yo que tú prestaría más atención al oráculo de la Luna.

Respecto a las dudas que te asaltan en el interior del Torreón Gorge –Gorge Keep–, confieso carecer de la solución en el caso del caballero atrapado en el bloque de hielo, y la espero de algún maniaco bondadoso. Seguro que no tardan en respondernos.

Finalmente, comenta que esta fortaleza no es el único camino para atravesar el Gran Abismo, dado que el Gran Sauce nos ayudará en tal empeño, siempre que le curemos las raíces de la forma que se explicaba en la anterior reunión. Anticipa también que por tal camino llegaremos a los Juncos –the Reed Plain–, lugar atiborrado de enemigos, Slogs y Fuegos Fatuos, para enfrentarse a los cuales no sobrarán hechizos ni armas poderosas. Los puntos de Ángel van en su mayoría para el JDR de sus pesadillas, «Anvil of Dawn», y el sexto para «Heroes of Might and Magic» (?).

Momento para la despedida. El gris atardecer espera a la salida de la cueva, la pequeña llovizna humedece las faces de los viandantes, a los cuales no os queda más remedio que reuniros hasta que alcancéis el calor hogareño. El próximo mes, más.

Ferhergón

SUPER STARDUST

PC CD

Ahí van unos cuantos códigos para este shoot'em up, que lo harán aún un poco más divertido. Para que resulten efectivos, han de ser introducidos como password en la pantalla principal al arrancarlo.

NOBRAKES: Potencia máxima.
HARDGAME: Eleva el nivel de dificultad a la máxima expresión.
DNUMUAHCS: Multiplica por diez la energía, pero sólo deja una vida disponible.
DIEALIENDIE: Todas las armas se colocan a máxima potencia de fuego.
JJRULES: Da 35 vidas y máxima potencia en el armamento.
WARHEAD: Los misiles detonan al impactar, exclusivamente.
ELITEMASTER: El armamento multiplica por diez su potencia total destructora.
PETSKUMODE: Activa la marcha atrás.



DARK FORCES

PC CD

Sí, ya sabemos que eliminar a Boba Fett no es fácil. Sí, ese personajillo que aparece al final de la ciudad imperial –Imperial City–. Pero aquí va el truco para que su armadura pierda todo el brillo. Al comienzo de la misión, dar la vuelta e ir hacia atrás, Escoger el rifle y disparar. Los impactos de los proyectiles atravesarán el muro yendo a parar justo a Boba Fett. En el momento de su muerte,



Jan comunicará con nosotros por el intercomunicador. Pero, eso sí, el resto de los objetivos de la misión hay que seguir completándolos.

DUKE NUKEM 3D

PC CD



Así que decían por ahí que no había trucos para «Duke» en el modo deathmatch, ¿verdad? Pues bien, si queréis convertiros en los auténticos reyes del juego multiusuario, y tener a vuestro contrincante vigilado en todo momento, tenéis que hacer lo siguiente.
Una vez lanzado el juego, id a la pantalla de opciones y activad la opción "record". Salid, y seguid jugando normalmente. Si, ahora, en cualquier momento, se pulsa la tecla "K", contemplaréis lo que el otro jugador está llevando, usando, recogiendo, etc., etc.
Si este no es un señor truco, entonces no sabemos qué es lo que pueda serlo.

WARCRAFT 2

PC CD

Bien, pues tras muchos avatares la segunda parte de «Warcraft» –aún con más retrasos de los anunciados– en castellano ya está disponible –o, al menos, debería estarlo este mes–, así que id preparando vuestros teclados para introducir los siguientes códigos, y acabar con los orcos, o los humanos.
Por cierto, para usar estos códigos hay que pulsar antes la tecla ENTER, como si fuéramos a mandar un mensaje en la modalidad de juego multiusuario.

UNITE THE CLANS: Nos lleva a la secuencia de victoria en el escenario en que nos encontremos en ese instante.
YOU PITIFUL WORM: Como la anterior, pero llevándonos a la secuencia de derrota.
IT IS A GOOD DAY TO DIE: Todos nuestros soldados se hacen invulnerables.
GLITTERING PRIZES: Hace subir



nuestras reservas de oro, aceite y mineral.
VALDEZ: Hace subir el nivel de nuestras reservas de aceite.
HATCHET, AXE AND SAW: Incrementa la producción de mineral.
EVERY LITTLE THING SHE DOES: Aumenta el potencial mágico.
DECK ME OUT: Mejora todas las unidades.
ON SCREEN: Muestra el mapa completo en pantalla.
MAKE IT SO: Todos los edificios y construcciones se finalizan mucho más rápido.
THERE CAN BE ONLY ONE: Nos lleva a la secuencia final de la campaña.
NEVER A WINNER: Imposibilita por completo la victoria.
TIGERLILY: Salto de un escenario a otro. Por ejemplo, hay que teclear después, ORC4, para ir a la cuarta misión de los orcos, o HUMAN5, para hacer lo propio con la quinta de los humanos.

MECHWARRIOR 2

PC CD

Ahora que «Mercenaries» está en la calle, no estará nada mal recordar algunos de los códigos para la segunda parte de este interesante título. Para activarlos, hay que mantener pulsadas Control, Alt y Shift, mientras se teclean, letra a letra.
CIA: Armamento ilimitado.
ENOLA GAY: Arrasa todo el nivel, y todo lo que allí se encuentre, pero sólo funciona una vez.
MIGHTYMOUSE: Activa el jump jet para usarlo hasta la extenuación.
XRAY: Se puede ver a través de montañas y objetos sólidos.
BLORB: Invulnerabilidad total.



NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**.
MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.
También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección:
codigosecreto.micromania@hobbypress.es



"LA VISIÓN"

En busca de "Marilyn"

Edificio Gubernamental "Korova". Segunda Planta: "CENTRO DE PROCESO DE DATOS". Ese era su destino. Al fin habías conseguido despistarte del grupo de visitantes turistas con los que ibas. Todavía te sentías nervioso y algo cansado, pero las píldoras que Arkyd te dió, y que habías ingerido hacía apenas unos minutos, pronto empezarían a surtir efecto, ¡al menos, eso esperabas! No era este el mejor momento para que los "malditos nervios" se apoderasen de la situación; eso sí lo sabías. Pero desde que traspasaste la puerta de acceso al edificio, una terrible sensación de inquietud se había apoderado de tu piel y de tus huesos, como un "despiadado virus informático" hurgando por las "tripas" de un viejo ordenador desprotegido, para hacerle el mayor daño posible. "Recuerda que no debes cometer ningún error...", dijo ella antes de despedirse. "Busca el pasillo de corredores que lleva a la habitación del terminal y sigue los pasos que te he dicho. Cuando termines, si todo ha salido bien y no te descubren, abandona el edificio lo más rápido que tus pies te permitan, y vuelve a la calle Apple. Te estaremos esperando". Sí, era muy importante que tuvieses calma; la causa del equipo de rebeldes "Archon", y sobre todo, TU REGRESO A CASA, a tu pasado de 1.996, estaban en juego. En la parte inferior izquierda de las gafas de cuarzo líquido fluorescente, comenzaba a moverse el pequeño cursor, en forma de flecha, dibujando una serie de líneas verticales y horizontales. "Con estas gafas-mapa programadas, siempre conocerás tu situación..." –las palabras de la clínica volvían a resonar en tu mente–. "... Ellas te indicarán el camino a seguir". Un pequeño punto, en forma de cruz, apreció en el centro del cristal; esa debía ser tu situación actual.
Caminas un poco moviéndote en círculos, para comprobarlo. Sí, ese punto inmerso en aquel laberinto de vectores, eras tú. Ahora estabas totalmente solo; el murmullo y los zumbidos de los flashes de los turistas habían desaparecido por completo. Seguramente estarían ya en la parte opuesta del segundo piso... muy lejos de tí. La flecha-cursor latía cerca de tu ojo izquierdo, marcando un recorrido en dirección norte, delante de ti. No había demasiada iluminación a tu alrededor; sólo el triste brillo de los pilotos de "luz de emergencia" en el techo iluminaba el contorno de los corredores por los que avanzabas lentamente. Las agujas de tu viejo "Seiko Kinnetic" marcaban las 11.20 mins. Habías entrado a las 11.00 hrs., en el último turno de noche de visitas al edificio, por lo que, si no te equivocabas, llevabas andando sólo unos diez o doce minutos más o menos; seguías avanzando, en línea recta y torciendo a un lado y a otro en los pasillos, según te indicaba la señal-cursor del mapa. De repente, al llegar al final de un corredor, la flecha desareció del plano luminoso, y en su lugar se dibujó un diminuto icono cuadrado, en cuyo interior estaban escritas dos palabras: "TERMINAL ROOM". Allí estaba, frente a ti. Durante unos segundos te quedaste inmóvil, pegado al suelo; los latidos de tu corazón empezaron a cabalgar a mayor velocidad..., pero el miedo sólo duró unos instantes. Tenías que reaccionar ¡y no había tiempo que perder!
Mientras te acercas a la puerta, sacas del bolsillo del pantalón la tarjeta-código manipulada. Una voz sintetizada te habló desde el portero digital: "Por favor, introduzca su tarjeta y marque su número clave de entrada". La introduces en la ranura y el teclado alfanumérico sensorial se iluminó. Ahora debías recordar la clave que te habían dado. Para memorizarla, usaste un viejo sistema que casi siempre te funcionaba: asociar los datos o las palabras a recordar con algo familiar, cotidiano..., haciendo una frase, recordando una iniciales... En este caso no te había sido difícil. Los cuatro caracteres decodificados por Arkyd y sus rebeldes coincidían exactamente con el nombre de un antiguo videojuego de los ordenadores de 8 bits. Sí, claro que lo recordabas. Colocas los dos sensores adhesivos del teclado a ambos lados de tu frente –como te indicaron– y vuelves a pensar en aquellas cuatro letras. "Código Correcto. Acceso Permitido". Nunca te había agradado más escuchar unas palabras sintéticas.
Tras abrirse la puerta, deslizándose a un lado, quedó ante tus ojos una pequeña habitación inundada de equipos electrónicos de todo tipo. Y allí, presidiendo el estante principal iluminada por un fino haz de luz azul, estaba "Marilyn". Un pequeño sensor detectó tu movimiento, y el monitor se encendió.

Rafael Rueda

Cómo navegar en La Visión:

Cada mes, "La Visión" te ofrece un viaje literario-interactivo al futuro de Nexus 7, –que también será TU FUTURO–. Al final de cada capítulo, encontrarás "uno o más" DATOS INFORMATIVOS, –pistas– relacionados con ese texto. Ahí está lo que BUSCAS. Cada DATO INFORMATIVO corresponde a un "ENIGMA" diferente, OCULTO EN EL TEXTO. ¿Qué estás BUSCANDO exactamente?, ...nombres, videojuegos, fechas... ¡Algo que te recuerde el pasado! En tu ENTRADA VIRTUAL al ULTRA-FUTURO, sufres un fuerte "shock" neuro-mental debido a un error de conexión. Algunos RECUERDOS DE TU MEMORIA han sido alterados y ¡BORRADOS! Debes recuperarlos, antes de que sea demasiado tarde, –Enero de 1.997– (fecha real). Resuelve todas las "incógnitas" a lo largo de DIEZ partes de que consta la serie, y responde finalmente, –capítulo 11–, al test de INSTALACIÓN SENSORIAL DE RECUERDOS. Sólo entonces, sabrás si puedes regresar o, por el contrario, si te pierdes en el tiempo... como lágrimas en la lluvia...

Datos informativos:

1) La clave de acceso son las 4 iniciales de un videojuego de Ocean, de 1.985, en cuya portada aparecían los cinco componentes de un grupo musical de la época, del mismo nombre.

Por Santiago Erice

Y el juego se convirtió en película

FATAL FURY

El juego de ordenador «Fatal Fury» se ha convertido en película, comercializada en España por estas fechas en formato vídeo. No podía ser de otra forma, no es la primera vez ni será la última: los magnates de la industria cinematográfica han descubierto un filón en las llamadas formas de expresión juveniles –cómic, videojuego, música...– y sus protagonistas se transforman por arte del fin de siglo en héroes multimedia.
Gracias a las técnicas de animación "made in Japan" las luchas de «Fatal Fury» se trasladan de la pantalla del ordenador a la cinematográfica. La estética "manga", la violencia y la acción, al servicio de los más salvajes luchadores del universo: Laocorn Gaudeamus, invencible guerrero corrompido por culpa de la armadura de Marte, Terry Bogard, el hombre más poderoso, Sulia, la hermana gemela de Laocorn, Jamin, Panni, Hauer... En «Fatal Fury» no hay un momento para el descanso, los enfrentamientos se suceden de una manera trepidante; los incondicionales la gozarán, quienes desconocen las claves del género se aburrirán. El mejor regalo para los adictos, suya es la exclusiva.



Los peligros de desenterrar el pasado

LONE STAR





Desenterrar el pasado es peligroso; despierta demonios y levanta pasiones. Eso le sucede a Sam Deeds, el sheriff de Frontera, cuando la aparición de un esqueleto le lleva a realizar una investigación criminal sobre unos sucesos que ocurrieron años atrás y que marcaron su vida y la de la comunidad. Su sentido del deber le obliga a indagar en la extraña desaparición de otro sheriff, Charley Wade, tan racista como violento, con diez mil dólores que no eran suyos. Lo espinoso es que las pesquisas le llevan a relacionarse nuevamente con un antiguo amor de juventud, Pilar Cruz; a enfrentarse con la figura de su padre, el legendario sheriff Buddy Deeds.
«Lone Star» es una película de John Sayles, un prolífico cineasta de Hollywood que lo mismo produce un filme –éste, sin ir más lejos–, que escribe guiones –«Piraña», «Los Siete Magníficos del Espacio», entre otros– y novelas –«Los Gusanos»–, o dirige largometrajes –diez hasta la fecha, desde «Ocho Hombres» a «El Secreto de la Isla de las Focas»– y vídeos musicales –«Born in the USA» de Bruce Springsteen–. Sayles ha contado con Chris Cooper –«Caza de Brujas», «Asalto al Tren del Dinero»–, Mathew McConaughey –«Sólo ellas»–, Kris Kristofferson –«Pat Garrett y Billy el Niño», «Ha Nacido una Estrella»– y Elizabeth Peña –«La Bamba», «La Escalera de Jacob»–.

Atípico cantautor

JARABE DE PALO



Jarabe de Palo es el proyecto artístico de Pau Donés, cuyo primer fruto es un álbum titulado «La Flaca». ¿Un cantautor más que nos invade? Sí, pero éste es bastante atípico. Por ejemplo: en sus canciones se intuyen influencias tan variadas como el reggae, el rock and roll, Antonio Vega o el flamenco-pop. Otro ejemplo: en sus letras hay mensaje, pero no el evidente panfleto, moralinas o recetas para redimir al oyente de los males del mundo.
Y por si alguno de vosotros duda todavía de su atipicidad, ahí van algunos datos sacados de sus biografías oficiales: su primera guitarra acabó destrozada en la cabeza de un compañero de colegio, dio de comer a bastantes psicólogos en su adolescencia, dejó de ser virgen mientras escuchaba «I wanna love you» de Bob Marley, se libró de la mili por tener pies cabos, es licenciado en Empresariales y ha trabajado en una agencia de publicidad.

En directo y «Parasiempre», el fin de una etapa

HÉROES DEL SILENCIO

Con la aparición del último disco hasta la fecha de Héroes del Silencio, titulado genéricamente «Parasiempre» y grabado en vivo, el grupo de Zaragoza pone fin a una etapa en su carrera musical. Reflejo imperfecto de la fuerza en vivo de la banda y de la profunda comunión con los fans que consigue sobre el escenario; este trabajo es también una recopilación a modo de resumen de sus más conocidas canciones.



A estas alturas no debe haber nadie en este país que todavía no sepa que Héroes del Silencio es único grupo de rock nacional que se ha codeado de tú a tú –personal y musicalmente– con las grandes estrellas del género europeas y americanas. Con honestidad y arrogancia –las mismas que Springsteen o los chicos de Rage Against The Machine, por citar nombres dispares–, con seguridad en sí mismos y sin necesidad de justificar su trabajo ante nada o ante nadie si exceptuamos a sus fans –¿lo hicieron alguna vez los nombres míticos de USA o UK por todos conocidos?–, y, por encima de todo, con una capacidad auténticamente apabullante para comunicarse con el público. «Parasiempre» suena a epitafio, el de un sueño convertido en realidad, el de unos chavales aragoneses que quisieron ser como sus ídolos y lo lograron. Sólo el futuro podrá decir si el punto en la carrera de Héroes del Silencio es seguido o y aparte.

Violencia y sexo, un cóctel fatal

SANGRE Y VINO

Con «Sangre y Vino», como ya hiciera con éxito en «El Cartero Siempre Llama Dos Veces», el director Bob Rafelson ha vuelto a rodar una película de cine negro donde la violencia y el sexo constituyen un cóctel de fatales consecuencias para sus protagonistas: Alex Gates –Jack Nicholson–, propietario de un negocio de vinos, su esposa Suzanne –Judy Davis, nominada al Oscar por «Maridos y Mujeres»–, su amante Gabriella –la atractiva Jennifer López–, su colega de robos Victor Spansky –el siempre eficaz Michael Caine– y su hijastro Jason –Stephen Dorff, el quinto Beatle de «Back Beat»–.



Como las apariencias engañan, resulta que la lujosa vida de Alex es fachada, así que decide robar un valioso collar de un cliente ayudado por Víctor, su compinche. Las pasiones personal complican la jugada cuando Suzanne se separa de su marido llevándose el collar, sin saberlo, y a su hijo, que a su vez se enamora de Gabriella, también sin tener ni idea de los líos de cama de ésta con su padrastro. ¿Cómo pueden terminar tan ajetreados y tormentosos sucesos? Si sucedieran en España, sin "chicha ni limoná" en el programa de Nieves Herrero; como estamos en Hollywood, a sangre y fuego.

Muchas personas y un solo hombre

MIS DOBLES, MI MUJER Y YO

En este mundo hay muchos como Doug Kinney –Michael Keaton–: está casado con una esposa maravillosa –Andie MacDowell– a la que le gustaría prestar más atención, es padre de unos hijos a los que casi no ve porque está todo el día trabajando y el ocio es una palabra que sólo conoce de oídas. Su vida está a punto de convertirse en un desastre si no encuentra tiempo para desarrollar sus múltiples actividades. El milagro se produce cuando un famoso experto en genética –Harris Yulin– le ofrece la posibilidad de desdoblarse en clónicos de sí mismo. Doug acepta y su segundo yo es un adicto al trabajo descontroladamente, lo que le permite estar con sus hijos en casa. Como hay muchas faenas en el hogar se desdobla en el tercero, gracias al cual tiene tiempo libre para el ocio. Y luego llega el cuarto, alguien... tan desmadrado como un niño grande. Y, mientras tanto, su esposa que no entiende nada porque no sabe que su esposo son muchas personas y un solo hombre verdadero. Y las cosas que se lían, y el enredo que aumenta, y que la confusión se dispara... Dirigida por Harold Ramis –«Los Cazafantasmas»–, «Mis Dobles, Mi Mujer y Yo» es una comedia fantástica con aires de vodevil y sin más pretensiones que hacer reír al espectador durante hora y media.





S.O.S.ware

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

ALONE IN THE DARK 2

Me gustaría saber lo que hay que hacer desde que estás en la casa con la niña, después de haber estado en el barco hasta el final del juego.

Rubén Pardo. Salamanca

Sería demasiado largo detallar todo lo que queda hasta terminar el juego, pero podemos darte algunas pistas. Debes deshacerte de dos zombies con el hielo y la melaza que se encuentran en el armario de la cocina. Ábrelo con la llave que encontraste dentro del horno, coge una ficha de la mesa de juegos, encuentra las llaves de los grilletes en el escritorio del despacho de Jack el tuerto con ayuda del bastón, deposita el bastón en la losa del suelo en la habitación donde Carnby encontró el amuleto, retrocede al vestíbulo para que otro zombie resbale sobre el hielo, entra de nuevo en el horno y toca la campanilla.

MUNDODISCO

Retrocedo al pasado, observo el robo del libro, escucho la contraseña mediante el vaso de la cañería, pero cuando voy a entrar el portero no me deja porque no llevo nada negro y amedrantador. ¿Cómo y dónde lo consigo?

Jorge Díez. Burgos

Lo que necesitas es el hábito del monje. Dirígete a la alfarería del troll por la noche, suelta la mariposa que se atrapa con el cazamariposas después de meter la rana en la boca de Rincewind dormido junto a la lámpara encendida para provocar una tormenta y, de vuelta al presente, encontrarás el hábito tendido en el callejón junto a la letrina.

¿Cómo se coge el dragón M XVI, y para qué sirve?

Jessica Moraleda. Valencia

Si llamas a la puerta de Lady Ramkin, esperas a que salga a abrir y te diriges a la parte trasera de la casa sin hablar con ella te apoderarás de la roseta y el dragón. Para que Mambo XVI pueda enfrentarse en el combate con el dragón, deberás alimentarle con un petardo, el fuego del caldero de Tata Ogg, los carbones del horno de la mina y el fuego de las mazmorras del palacio.

¿Qué hay que hacer con el tenedor que hay en el borde del mundo? ¿Cómo puedo entrar en el escondrijo de los ladrones? ¿Qué tengo que hacer con la imagen de Rincewind que está durmiendo en el banco del parque? ¿Cómo puedo entrar en el sótano del "Tambor Roto"? ¿Qué hay que hacer con el agua del pozo de los deseos? ¿Cómo puedo entrar a la consulta del psicólogo?

Fernando Coca. Zaragoza

El tenedor que mencionas es un soporte en el que tendrás que colocar el sombrero mágico del archicanciller para poder recuperar el silbato. Para entrar en la guarida de la hermandad hay que torcer la cañería, colocar sobre ella el vaso para escuchar la conversación y ponerse la túnica del monje. Debes colocar la rana en la boca de la imagen de Rincewind y luego atrapar la mariposa con la red. Debes llenar el cacharro de barro con agua del pozo, mezclarlo con jabón y usar el cepillo mojado en el agua para lavar el carro y dejar al descubierto la matrícula. Para subir a la consulta debes esperar a que la primera silla esté libre.

¿Cómo consigo el libro que me pide el canciller? Cuando intento cambiarle el cayado mágico por la escoba del ropero al mago Windel Poons me dice que tengo que hacerlo más rápido. ¿Qué hago?

Miguel Ángel López. Córdoba

El orangután bibliotecario te dará el libro a cambio del plátano que hay dentro del equipaje. Nosotros no hemos tenido ningún problema para conseguir el cayado mágico, simplemente debes hacer el cambio lo más rápidamente posible.

¿Cómo se saca el gusano del tomate podrido que coges en la plaza? ¿Cómo se convence a la mujer de la peluquería para que cambie su peinado? ¿Cómo se consigue la espiral mágica y dónde?

Miguel Pérez. Granada

Si coges un tomate, lo arrojas a la cara del recaudador de impuestos e intentas recoger un segundo tomate no tendrás ningún problema para conseguir el gusano. Para convencer a la mujer sólo tienes que hablar con ella y sugerirle que se haga un peinado más moderno. La espiral mágica es precisamente el rulo de la mujer. Una vez la hayas convencido el barbero se lo guardará en el bolsillo y para hacerte con él tendrás que conseguir que se ponga a pensar en su amada lechera y utilizar en esos momentos tus habilidades de ratero.

ULTIMA VII. THE BLACK GATE

Cuando resuelvo el asesinato y le pido al noble la contraseña, me pregunta la situación de varios lugares de Britannia. ¿Cómo consigo saber las respuestas?

Juan José Sanz. Valladolid

Las preguntas que te hace el juego, que varía en cada partida, son el sistema de protección. Sólamente los que hayan comprado el juego original disponen de un mapa con el que contestar correctamente las preguntas.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES

¿Cómo se consigue la carta del doctor Smithson?

José Mª García Bueno. Palma de Mallorca

La carta está dentro de un medallón guardado en la caja fuerte de la oficina de los detectives. Para conseguirla debes mover un sillón colocado cerca de la biblioteca, retirar una falsa estantería y usar como combinación el papel encontrado dentro del reloj de bolsillo que Gardner perdió en la jaula del león Félix.

QUEST FOR GLORY III

¿Qué hay que darle a la mujer prisionera en el pueblo de los Simbani después de haberle dado la poción de disipar? Ya le he dado una figurita y una daga, pero me falta un tercer objeto. ¿Dónde está?

Antonio Vara. Rafelbuñol (Valencia)

Los objetos que te faltan son unos collares que podrás comprar, junto con un abrigo, en una de las tiendas de la zona sur del bazar.

FADE TO BLACK

En la fase 5, en la Pirámide, he conseguido 5 de las 6 gemas que hacen falta para completar el código e invocar los poderes de la Pirámide. He explorado todo el complejo y sólo me queda una puerta por abrir. ¿Qué es lo que tengo que hacer?

José A. Pichardo. Huelva

Sólo necesitas recoger cinco gemas, ya que uno de los pedestales, el tercero por la izquierda, ya está cubierto por una gema. Debes colocar las gemas gris y naranja en los dos primeros pedestales y las gemas roja, azul y amarilla en los tres últimos pedestales para que se abra la puerta.

SPACE QUEST 5

¿Qué debo hacer una vez que he llegado a los túneles del Goliath?

Ángel Muelas. Guadalajara

Te encuentras en el piso octavo y tu objetivo consiste en llegar al segundo piso donde encontrarás el interruptor que controla el escudo del Goliath. Si haces un mapa de los túneles observarás que los pisos pares tienen dos salidas, así que debes ir recorriendo los pisos pares hasta encontrar la segunda salida de cada uno de ellos y alcanzar nuevos cilindros que te permitirán alcanzar pisos superiores.

SHADOW OF THE COMET

¿En qué orden tengo que verter los líquidos en las cubetas para poder revelar las fotos?

Tomas López. Móstoles (Madrid)

Después de colocar las placas impresionadas en la cubeta debes verter el metol, la hidroquinona, el tiosulfito sódico y el metabisulfito potásico.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es





TE OFRECEMOS LA MEJOR LINEA DE HARDWARE AL MEJOR PRECIO

precios i.v.a. incluido

AVISO: Nuestros ordenadores sólo llevan componentes de las marcas certificadas y con garantía

Sólo hablamos de calidad y garantía

OFFICE BASICO



- Caja Minitorre
- Microprocesador INTEL PENTIUM 120
- Placa Triton Fx - WB Caché
- Controladora integrada, VRM
- Disco duro 1 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb
- Memoria RAM 8 Mb
- Tarjeta gráfica SVGA SIS
- Monitor 14" 0.28
- Teclado y Ratón

119.990
11.744 pta/mes

OFFICE MULTIMEDIA



CD-ROM 8X

- CD-ROM 8X
- Sound Blaster 16 PnP (OEM)

CREATIVE

144.990
14.191 pta/mes





HOME BASICO



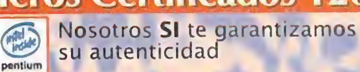
- Caja Minitorre
- Disco duro 1 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb
- Memoria RAM 8 Mb
- Monitor 14" 0.28 no entrelazado BR
- Teclado Windows´95 y Ratón

134.990
13.212 pta/mes

HOME MULTIMEDIA



159.990
15.659 pta/mes



Micros Certificados 120



Nosotros **SI** te garantizamos su autenticidad

Certificate of Authenticity

Tapa Frontal

Deslizante

Placa Triton Fx 256 Burst Pipeline

Nuestras placas llevan 256K de caché Burst Pipeline de alta velocidad y Módulo regulador de Voltaje VRM para futuras ampliaciones

SVGA Trident 9440

Cumple 100% estándar VESA

Regalamos conexión a Internet

TeleLine

Tarjeta de sonido



Sound

No tendrás problemas con el sonido de tus programas multimedia

CD-ROM 8X

Elige tu sistema operativo: MS DOS 6.2 ▪ 4.990 pta / *MS DOS + Windows 3.11* ▪ 13.990 pta / *Windows 95* ▪ 12.990 pta

Amplía las opciones de tu «Tecnowave Home»

MICROPROCESADORES

Ampl. Micro de 120 a 133	+12.000
Ampl. Micro de 120 a 150	+25.000
Ampl. Micro de 120 a 166	+48.000
Ampl. Micro de 120 a 200	+69.000

PLACAS BASE

Ampl. PLACA Tritón VX	+ 4.000
Ampl. PLACA 430 HX	+ 8.000

TARJETAS DE SONIDO

De S.B.16 a S.B. 32 PnP	+ 5.000
De S.B.16 a S.B. AWE 32 PnP	+15.000
De S.B.16 a Maxi Sound 64	+10.000

MEMORIAS

Ampl. de 8 Mb a 16 Mb	+ 8.000
Ampl. de 8 Mb a 32 Mb	+28.000
Ampl. de 8 Mb a 64 Mb	+65.000
Ampl. Memoria Opción EDO	+ 2.000

TECLADO

Teclado Mecánico Win´95	+ 1.000

MONITORES

Goldstar 14" Autoscan	+ 3.000
Goldstar 14" Multimedia	+ 4.000
Proview 15"	+15.000
Philips 14" C	+12.000
Philips 15" C	+22.000
Philips 15" A	+36.000
Philips 17" B	+80.000

CD-ROM

Ampl. de 8x a 10x	+4.000

TARJETA GRAFICA

De Trident 9440 a Nº 9 FX Vision 330 1 Mb	+12.000
De Trident 9440 a Diamond Stealth 64	+ 8.000
De Trident 9440 a S3-Trio 64V+ con MPEG	+ 2.000
De Trident 9440 a Matrox Millenium 2 Mb	+27.000
Ampl. Tarjeta Gráfica a 2Mb	+ 4.000

DISCO DURO

Ampl. de 1Gb a 1,2 Gb IDE	+ 2.000
Ampl. de 1Gb a 1,6 Gb IDE	+ 6.000
Ampl. de 1Gb a 2 Gb IDE	+14.000
Caja extraible IDE	+5.000
Caja extraible SCSI	+6.000
ZIP 100 Mb SCSI interno	+22.000

CAJAS

De Minitorre a Semitorre	+ 5.000
De Minitotrre a Torre	+ 8.000

Complementos

MODEMS



Supra Express Interno 33.6 i — 24.900

Supra Externo 28.8 e V.34 — 24.990

IMPRESORAS

HP DESKJET 660	45.990
HP DESKJET 690	46.990
HP DESKJET 694	54.990
HP DESKJET 820	64.990
HP DESKJET 850	74.990
HP LASERJET 5 L	79.990
EPSON 820 B/N	27.990
EPSON STYLUS COLOR 200	34.990
EPSON STYLUS 500 COLOR	49.990

ALTAVOCES

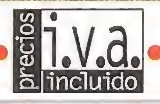


- 240 W — 7.990
- 120 W — 5.990
- 60 W — 4.990

902 17 18 19 **Para tus pedidos telefónicos**

precios i.v.a. incluido

ESTOS PRECIOS SON VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORMENTE PUBLICADOS.



PRIMAX

ESCANNERS



256 GRISES



8.990

COLOR

OFERTA 16.990

SCANNER SOBREMESA COLOR

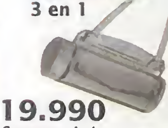


OFERTA 52.990

4800 DPI
Manual en castellano
2 años de garantía



PAPER EASE 3 en 1



19.990
Scanner A-4
Fotocopiadora • Fax
Alimentador 10 hojas
600 ppp • Grises



RATONES



AZUL
MARFIL
NEGRO
ROJO
1.990

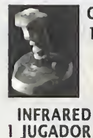
RATONES VENUS



OFERTA 2.990

TRACKBALL
3.990

JOYSTICKS FIRESTORM



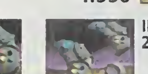
GAMESTICK 1.995



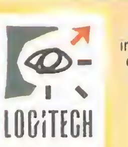
GAME CONTROL 1.990



INFRARED 1 JUGADOR 4.990



INFRARED 2 JUGADORES 5.490



LOGITECH

SNAPPY
Captura imágenes de vídeo en tu PC
38.990

SCANMAN COLOR 2000
6.995

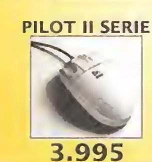
PAGESCAN COLOR PRO
WINDOWS 95 C/ADP 57.990
WINDOWS 3.1 44.990

SURFMAN
El mando a distancia para moverse por Internet
12.490

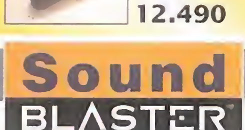


TRACKMAN MARBLE
12.295

MOUSEMAN 96
6.995



PILOT II SERIE
3.995



Sound BLASTER
CREATIVE
CREATIVE LABS

Sound BLASTER 16 Plug & Play



- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

14.990

Sound BLASTER 32 Plug & Play
- Síntesis de tabla de forma de onda con capacidad polifónica de 32 notas y multitimbre de 16 voces.
- Síntesis de música estéreo de 20 voces compatible prácticamente con todos los programas multimedia.
- Soporte para Windows 95 y Plug & Play

19.990



SB AWE 32 Plug & Play: 29.990

Kit FAMILY CD 32 8X



49.990

Kit DISCOVERY CD 16 8X
34.990

BLASTERKEYS (Piano MIDI)
22.990

MICROFONO
2.990

CABLE JOYSTICK DOBLE
1.990

CABLE MIDI
3.990

JOYSTICKS



ACEMASTER 18 — 7.995

ANALOG PRO GRAVIS — 4.990

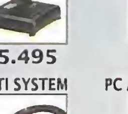


COMMAND PAD — 2.895

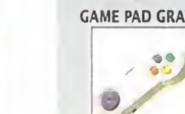




F16·COMBATSTICK — 15.495



F16·FLIGHTSTICK — 9.495



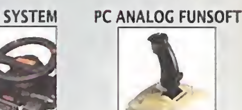
GAME PAD GRAVIS — 3.990

PC ACTION PAD — 1.990

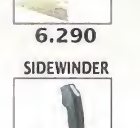


PC MASTER PAD — 2.990

MULTI SYSTEM — 14.995

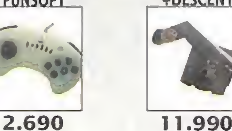


PC ANALOG FUNSOFT — 5.390



PC ANALOG PRO FUNSOFT — 6.290

PC CONTROL PAD 6 FUNSOFT — 2.690



PHOENIX FLIGHT & WCS +DESCENT — 11.990

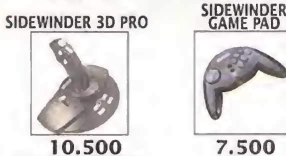


PYTHON 5 — 1.995

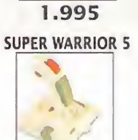
RAIDER 5 — 2.990

SIDEWINDER — 4.900

SIDEWINDER 3D PRO — 10.500



SIDEWINDER GAME PAD — 7.500



SUPER WARRIOR 5 — 3.995

THRUSTMASTER MKII — 12.490



THRUSTMASTER XL ACTION — 5.990



VOLANTE+PEDALES PER4MER — 9.990



THUNDERPAD — 2.795



WINGMAN EXTREME — 7.995



WINGMAN LIGHT — 3.750

Genius®

EASY-MOUSE 1.495

TRACK BALL 3.990

RATON INALÁMBRICO 4.990

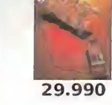
EASY SCAN 256 9.990



SCANMATE COLOR DELUXE
OFERTA 19.990



EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo
14.990



TV WONDER
Sintonizador de TV con mando a distancia y sonido estéreo
29.990

ALMACENAMIENTO

CD ROM IDE



El mejor precio a tu alcance

8X 15.990



CD-R 1.500

10X 19.990



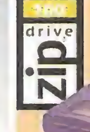


CAJA EXTRAIBLE DE DISCO DURO
SCSI 6.495
IDE 5.495



ADAPTADOR DE MEMORIAS 2.990

JAZ IOMEGA



Ahora ya dispones de la capacidad de almacenar simultáneamente todo 1 GB

SCSI interno 79.990

SCSI externo 89.990

Zip externo 32.990
Zip interno 29.990
- Paralelo externo
- SCSI externo
- SCSI interno + controladora

iomega

DISCO JAZ 1 GB 19.990

DISCO ZIP 100 Mb 2.990

... y toda una selección de componentes

PLACAS
- Placa Pentium Triton Caché 256 Burst Pipeline 19.990
- Placa Pentium Tritón VX Caché 256 Burst Pipeline 24.990
- Placa Pentium 430 VX (Triton III) 28.990
- Placa Pentium Pro Venus 59.990

CONTROLADORAS
- Controladora ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 1.990
- Controladora SCSI Adaptec 1505 ISA 9.990
- Controladora SCSI Adaptec 1522 ISA 14.990
- Controladora SCSI Adaptec 2940 PCI 32.990
- Controladora SCSI Adaptec 2940 PCI UW 49.990

DISCOS DUROS
- Disco Duro 1 Gb IDE 29.990
- Disco Duro 1,2 Gb IDE 31.990
- Disco Duro 1,6 Gb IDE 37.990
- Disco Duro 2 Gb IDE 44.990
- Disco Duro 730 Mb SCSI 24.990
- Disco Duro 1 Gb SCSI 39.990
- Disco Duro 2 Gb SCSI 99.990

TECLADOS
- Teclado Win95 2.990
- Teclado mecánico Win95 3.990

MICROS EN CAJA
- Micro INTEL PENTIUM 120 Mhz 27.990
- Micro INTEL PENTIUM 133 Mhz 39.990
- Micro INTEL PENTIUM 150 Mhz 55.990
- Micro INTEL PENTIUM 166 Mhz 79.990
- Micro INTEL PENTIUM 200 Mhz (OEM) 99.990
- Micro INTEL PENTIUM PRO 200 99.990
- Micro OVER DRIVE PENTIUM 63 26.490
- Micro OVER DRIVE PENTIUM 83 35.990

MEMORIAS
- SIMM 1Mb 30 contactos 3.990
- SIMM 4Mb 72 contactos 3.990
- SIMM 4Mb 72 contactos EDO 4.990
- SIMM 8Mb 72 contactos 7.990
- SIMM 8Mb 72 contactos EDO 9.990
- SIMM 16Mb 72 contactos 19.990
- SIMM 16Mb 72 contactos EDO 21.990
- SIMM 32Mb 72 contactos 39.990
- SIMM 32Mb 72 contactos EDO 41.990
- DIMM 8Mb 168 contactos 19.990
- Burst Pipeline 256Kb 3.990
- Burst Pipeline 512Kb 7.990
- Memoria 2 Mb SVGA 50 ns 4.990
- Adaptador de memoria de 30 a 72 pines 2.990
- Adaptador de memoria de 72 a 72 pines 2.990

DISQUETERA
- FDD 3,5" 1,44Mb 3.990

VENTILADORES
- Ventilador PENTIUM 990
- Ventilador PENTIUM 200 1.490

TARJETAS DE VIDEO
- SVGA Trident 9440 6.990
- SVGA S3 TRIO 64 V+MPEG 8.990
- SVGA Diamond Stealth 64 DRAM 14.990
- SVGA Number 9 FX Vision 330 18.990
- SVGA Number 9 FX-Motion 771 54.900
- SVGA Diamond S. VIRGE-3D 2M EDO 24.990
- SVGA Diamond Stealth Edge 3D 57.990
- SVGA Matrox M. 2Mb ampl. 4Mb 34.990
- SVGA Matrox M. 4Mb ampl. 8Mb 49.990

MONITORES
Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.
- PROVIEW 14" Full Screen 36.990
- GOLDSTAR 14" Antirreflejos, Autoscan, Altavoces integrados 41.990
- GOLDSTAR 15" Antirreflejos, Autoscan, OSD 54.990
- PROVIEW 15" Pantalla Plana 54.990
- PHILIPS 15" C Tubo Black Matrix 54.990
- PHILIPS 15" A Frec. 30-66 Khz 74.990
- SONY SFII 15" 0´25 Super Triniton, Control digital por procesador 89.900
- GOLDSTAR 17" Res. 1280x1024, Pantalla plana 99.990
- PHILIPS 17" B Frec. 30-58 Khz 124.990

SISTEMA OPERATIVO
- MS DOS 6.2 4.990
- MS DOS 6.2 + Windows 3.11 13.990
- Windows 95 12.990

CAJAS
- Minitorre 7.990
- Sobremesa 11.990
- Semitorre 12.990
- Torre 15.990
- Caja ATX 24.990

902 17 18 19 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 30/11/96 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES

NUEVOS CENTRO MAIL

Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92

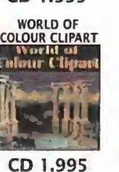
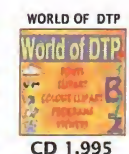
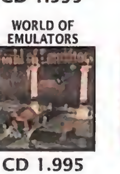
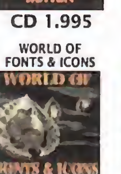
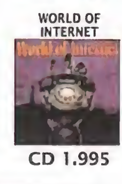
precios i.v.a. incluido

SHAREWARE



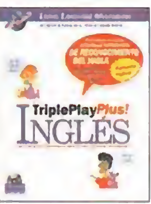


BOARD & STRATEGY ACTION	CASINO & CAR ACTION	CLASSIC ACTION	FIGHTHING ACTION	RACING ACTION	SPORT ACTION
CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995

WORLD OF COLOUR CLIPART	WORLD OF DTP	WORLD OF EMULATORS	WORLD OF FONTS & ICONS	WORLD OF INTERNET	WORLD OF MORPH
CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995

IDIOMAS



TRIPLEPLAY PLUS! INGLÉS
CD 9.900

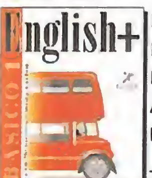


MÉTODO INGLÉS EN 90 LECCIONES
Nº 1 PC/MAC CD 6.990
Nº 2 CD 6.990



RAPID AMIGO
CD 9.900

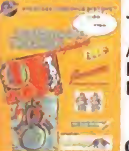
ENGLISH +



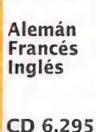
INICIACIÓN	4.990
BÁSICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

Todos en formato CD

IDIOMAS MULTIMEDIA

JUNIOR
Alemán
Francés
Inglés
CD 6.295



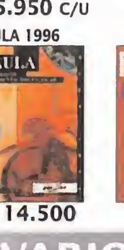
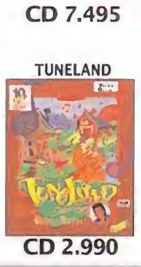
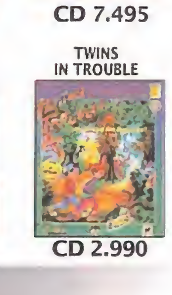

ADULTO
Francés
Inglés
CD 7.195

EDUCATIVOS



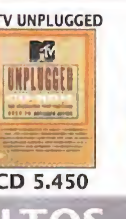
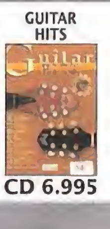
3D CREADOR DE PELÍCULAS	ESTUDIO GRÁFICO MICKEY	LIBRO ANIMADO REY LEÓN	TALLER DE JUEGOS ALADDIN	SHEILA, RATITA VALIENTE
CD 8.900	ESTUDIO GRÁFICO REY LEÓN PC 5.950 c/u	CD 7.495	CD 7.495	CD 5.990

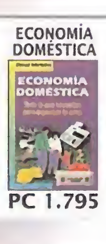



ADVENTURES IN FAIRYLAND	AULA 1996	TUNELAND	TWINS IN TROUBLE	UPSIDE TOWN
CD 2.990	CD 14.500	CD 2.990	CD 2.990	CD 2.990

S. O. - VARIOS



WINDOWS 95	MTV UNPLUGGED	GUITAR HITS	CONTROL DE LIBROS Y VÍDEOS	ECONOMÍA DOMÉSTICA	PC QUINIELAS 2.1
CD 16.900 PC 16.900	CD 5.450	CD 6.995	PC 1.795	PC 1.795	PC 1.795

ADULTOS

EN ESPAÑOL



CYBEREXPERIENCE	4990
EL JUEGO DE LA OCA	2495
HOT DOG GIRLS	3990

LOVE PYRAMID	2495
MEMORY STRIP 1	1995
MEMORY STRIP 2	1995
SEX CASTEL	1995
SEX MOTEL	1995
SEXY ZAPPING	2995
UP & DOWN LOVE	1995

OFERTAS

AMERICAN PIE	1995
BLACK PENETRATION	1995
CITY OF SIN	1995

CLIMAX	1995
DEEP INSIDE	1995
NICE BUT NAUGHTY	1995
ORAL ACTION	1995
SWEET JUICES	1995
PARTY TIME	1995
RED HOT	1995
WET DREAMS	1995
WIDE OPEN	1995

MANGA

ADVENTURE KID	3.990

PACKS

MACHINE 6 PACK **6.990**
MACHINE 6 PACK (2) **6.990**
VCA 6 PACK **5.990**

OBRAS DE CONSULTA

MICROSOFT






CINEMANÍA´97	ENCARTA´97	ENCARTA´97 ATLAS MUNDIAL	GALERÍA DE ARTE
CD 8.900	CD 14.900	CD 14.900	CD 8.900

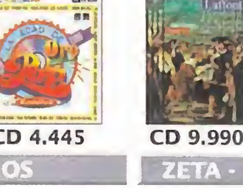
¡YA VIENE ENCARTA 97 EN CASTELLANO!
Promocion Especial
Introducción Versión en Ingles con Actualización Gratis al Castellano enviando la tarjeta de registro incluida en el producto antes del 28 de febrero de 1997 *
*Envios a partir de esa fecha

DINAMIC MULTIMEDIA



VELAZQUEZ	LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL
CD 4.495	CD 4.445

CIENCIA - TECNICA - ARTE



ENC. DE PINTURA LAFFONT	LEONARDO DA VINCI	LE LOUVRE	LOS TOROS
CD 9.990	CD 7.990	CD 4.990	PC 2.245

DICCIONARIOS

DICCIONARIO ENC. FUTURA	ENCICLOPEDIA SALVAT
CD 11.900	CD 19.800

ZETA - DISCOVERY



BIG JOB	NILO, UN PASEO POR EGIPTO	TIBURONES
CD 9.900	CD 9.900	CD 9.900

ZETA - ABIBI



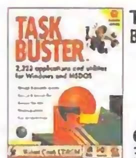
GAUDI / VELAZQUEZ
CD 7.900 c/u

ZETA MULTIMEDIA

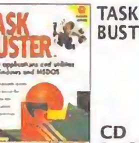


COMO FUNCIONAN LAS COSAS	EL CUERPO HUMANO	MI PRIMER DICCIONARIO	ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA	POLIZON	ENCI.DE LA NATURALEZA	HISTORIA DEL MUNDO	GUÍA DEL SEXO
CD 12.990	CD 12.990	CD 12.990	CD 12.990	CD 12.990	CD 12.990	CD 12.990	CD 12.990

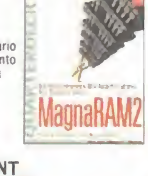
UTILIDADES



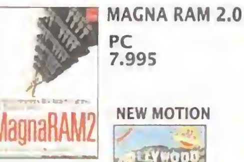
TASK BUSTER
CD 3.490




OFFICE PARA ESTUDIANTES
No contiene software, es necesario enviar a Microsoft la licencia, junto con el carnet de estudiante para obtener el programa.
CD 15.995

MAGNA RAM 2.0
PC 7.995



NEW MOTION
CD 4.995

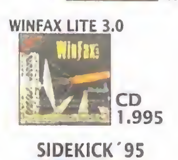


QEMM 8
PC 12.990

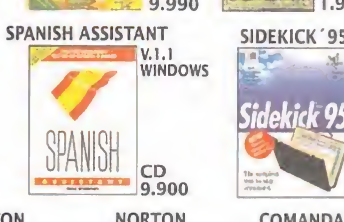


NEOBOOK PRO
AHORA EN CASTELLANO
CD 9.990

NEOPAINT
AHORA EN CASTELLANO
CD 9.990



WINFAX LITE 3.0
CD 1.995



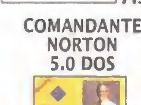
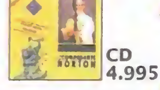
MONEY´97
CD 4.895

PKZIP / 2
PC 9.990

SPANISH ASSISTANT V.1.1 WINDOWS
CD 9.900



SIDEKICK´95
PC 7.995

PC TOOLS 9.0 PRO DOS	PC TOOLS 2.0 WIN.	NORTON ANTIVIRUS 3.0 DOS	NORTON ANTIVIRUS 3.0 WIN.	COMANDANTE NORTON 5.0 DOS
CD 4.995	CD 4.995	CD 2.995	CD 3.995	CD 4.995

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 30/11/96 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORES

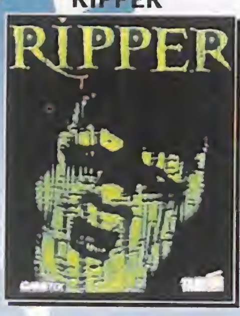
CENTRO MAIL

TUS CENTROS PARA EL OCIO INFORMÁTICO TAMBIÉN POR TELÉFONO, MODEM Y FAX

aventuras gráficas

RIPPER

Jack el Destripador ha vuelto. Es el año 2040 y un vicioso asesino en serie acecha a sus víctimas en las cibernéticas calles de New York, las detripa y desaparece sin dejar rastro, la policía está desconcertada, la ciudad paralizada y la gente aterrorizada. Procura no tardar mucho en encontrarle, tu eres el próximo en su lista



CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA

SHERLOCK HOLMES II: LA ROSA TATUADA

Esta aventura gráfica de calidad te llevará, como a Holmes alrededor del Londres de la época Victoriana. Su hermano requiere su ayuda para investigar el robo de unos documentos muy "especiales" de la sala de lectura del Ministerio de Defensa. En el curso de sus investigaciones defenderá cuestiones de Seguridad Nacional, deberá evitar que el gobierno quede en ridículo y proteger el honor de la Familia Real

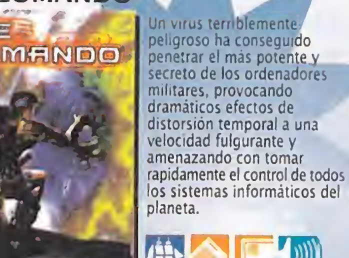


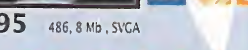
CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA

TIME COMANDO



Un virus terriblemente peligroso ha conseguido penetrar el más potente y secreto de los ordenadores militares, provocando dramáticos efectos de distorsión temporal a una velocidad fulgurante y amenazando con tomar rapidamente el control de todos los sistemas informáticos del planeta.





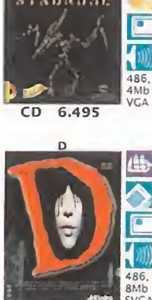
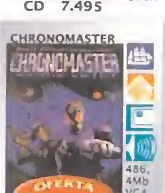
CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA



- 3 SKULLS OF THE TOLTECS — CD 7.495
- ALIEN INCIDENT — CD 7.495 — 386, 8Mb VGA
- ALIENS — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- BAD MOJO — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- BERMUDA SYNDROME — CD 6.495 — 486, 4Mb VGA
- BIG RED ADVENTURE — OFERTA CD 995 — 486, 4Mb SVGA
- BIOFORGE — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb VGA
- BROKEN SWORD — CD 7.495
- CHRONICLES OF THE SWORD — CD 7.495 — 486, 4Mb SVGA

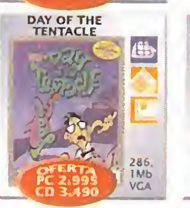




- CHRONOMASTER — OFERTA CD 4.995 — 486, 4Mb VGA
- CLANDESTINY — CD CONS.
- COMMANDER BLOOD — OFERTA CD 2.995 — 386, 2Mb VGA
- CYBERIA 2 — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA
- D — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- DARK SEED II — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- DAY OF THE TENTACLE — OFERTA PC 2.995 CD 3.490 — 286, 1Mb VGA
- DREAMWEB — OFERTA CD 2.490 — 386, 4Mb VGA
- EL SECRETO DEL TEMPLARIO — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA



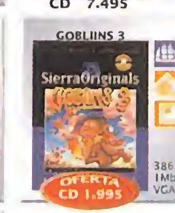




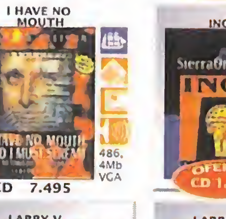
- FABLE — CD 6.995
- FADE TO BLACK — CD 7.495
- FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN — CD 7.495 — 386, 4Mb VGA
- FREDDY PHARKAS — OFERTA CD 4.975 — 386, 4Mb VGA
- FULL THROTTLE — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA
- GABRIEL KNIGHT 2 — CD 7.975 — 486, 8Mb SVGA
- GENE MACHINE — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- GOBLIINS 1 & 2 — OFERTA CD 1.995 — 386, 1Mb VGA
- GOBLIINS 3 — OFERTA CD 1.995 — 386, 1Mb VGA

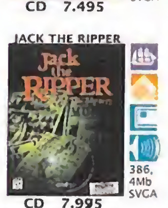
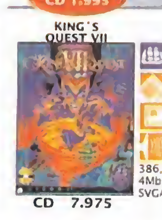




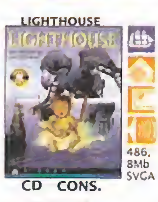

- HARVESTER — CD 7.495
- HEART OF CHINA — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- I HAVE NO MOUTH — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA
- INCA — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- IN THE FIRST DEGREE — CD 7.495 — 486, 4Mb SVGA
- INFERNO — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- JACK THE RIPPER — CD 7.995 — 386, 4Mb SVGA
- KING'S QUEST VI — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- KING'S QUEST VII — CD 7.975 — 486, 4Mb SVGA

- KYRANDIA — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- KYRANDIA 3 — OFERTA CD 1.990 — 386, 4Mb VGA
- LARRY V — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- LARRY VI — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- LAURA BOW — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- LIGHTHOUSE — CD CONS. — 486, 8Mb SVGA
- LITTLE BIG ADVENTURE — OFERTA CD 2.990 — 486, 4Mb VGA
- LOS JUSTICIEROS — CD 2.795 — 386, 4Mb VGA
- LOST EDEN — CD 7.495 — 386, 4Mb VGA



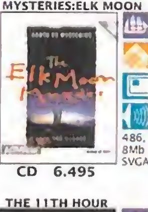


- LOST IN TIME — OFERTA CD 1.995 — 386, 1Mb VGA
- NOCTROPOLIS — CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- NORMALITY — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- ORION CONSPIRACY — OFERTA CD 2.495 — 386, 4Mb SVGA
- PHANTASMAGORIA — CD 7.975 — 486, 8Mb SVGA
- PRISIONER OF ICE — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- QUEST FOR GLORY III — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- SAM & MAX HIT THE ROAD — OFERTA PC 2.995 CD 3.490 — 386, 4Mb VGA
- SANTA FE MYSTERIES:ELK MOON — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA

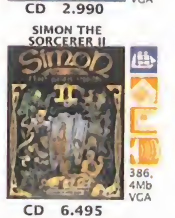








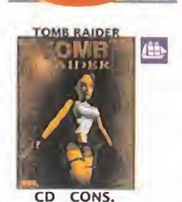
- SHERLOCK HOLMES I — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- SIMON THE SORCERER II — CD 6.495 — 386, 4Mb VGA
- SPACE QUEST 6 — CD 6.995 — 486, 8Mb SVGA
- SPACE QUEST I — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA
- SPACE QUEST V — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- SPYCRAFT — CD 8.495 — 486, 8Mb SVGA
- STAR TREK KLINGON — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- STAR TREK DEEP SPACE NINE — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- THE 11TH HOUR — CD 6.995 — 486, 8Mb SVGA



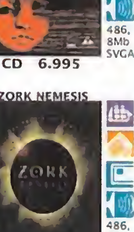


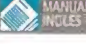



- THE 7TH GUEST — OFERTA CD 1.990 — 386, 4Mb SVGA
- THE DIG — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA
- THE PANDORA DIRECTIVE — CD 8.495
- TOMB RAIDER — CD CONS.
- TOUCHÉ: FIFTH MUSKETEER — CD 6.995 — 386, 4Mb SVGA
- URBAN RUNNER — CD 8.495 — 486, 8Mb SVGA
- VIRTUAL CORPORATION — CD 7.990
- WOODRUFF — CD 5.975 — 486, 4Mb VGA
- ZORK NEMESIS — CD 8.995 — 486, 8Mb SVGA

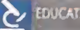








 MANUAL ESPAÑOL
 VOCES ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLÉS
 VOCES INGLÉS

 PANTALLA INGLÉS
 AVENTURA GRÁFICA
 DEPORTIVO

 DIVULGACIÓN
 EDUCATIVO
 ERÓTICO



estrategia rol ■ mesa

CLOSE COMBAT



Son las 4 de la mañana. Tus hombres están agotados e intentan desesperadamente tomar el puente bajo un fuego nutrido y la moral por los suelos.
Tu estás al mando pero tus hombres tienen ideas propias. siente toda la emoción de la batalla gracias a la acción continua en tiempo real.

CD 9.495

WARCRAFT II



Regresa al mundo de WarCraft, donde la batalla entre las ordas enemigas y nobles guerreros brama de nuevo.
Con nuevos aliados, terroríficas criaturas, y con nuevas e ingeniosas armas. La estrategia por la dominación de Azeroth continua.
486, 8 Mb, SVGA

CD 7.995



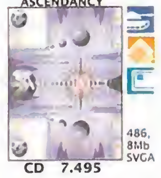
Z

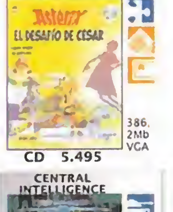


Descubre el nuevo juego belico totalmente absorvente de Bitmap Brothers, toda una carrera llena de rapidez y furia en lucha por un territorio y recursos entre cinco mortales planetas. Para ser el superhumano que llevas dentro, hay 20 encrispadores niveles e instalaciones de red que permiten la lucha entre 4 jugadores.

CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA











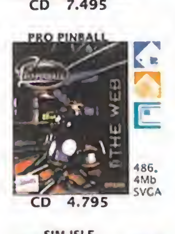






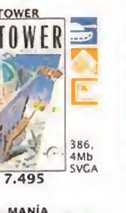


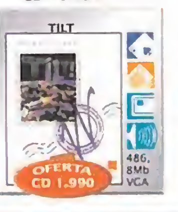
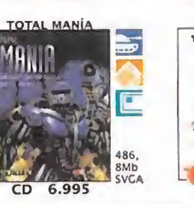
Título	Requisitos	Precio
1830 RAILDOADS & ROBBER	386, 4Mb VGA	CD 5.495
A IV NETWORKS	386, 4Mb SVGA	CD 8.495
A-TRAIN	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
ABSOLUTE PINBALL		CD 6.995
ADVANCED CIVILIZATION	486, 8Mb SVGA	CD 5.795
AIR BUCKS V 1.2	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
ALLIED GENERAL (PANZER GEN. II)	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
AMERICAN CIVIL WAR	486, 8Mb SVGA	CD 8.495
ANVIL OF DAWN	486, 4Mb VGA	CD 6.995
ASCENDANCY	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
ASTERIX	386, 2Mb VGA	CD 5.495
AZRAEL'S TEAR	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
BAKU BAKU ANIMAL		CD 5.495
BATTLE ISLE 3	486, 8Mb SVGA	CD 8.495
BETRAYAL AT KRONDOR	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
CAESAR II	486, 8Mb SVGA	CD 8.495
CAPITALISM	386, 4Mb SVGA	CD 6.995
CD DOMINÓ	386, 1Mb VGA	CD 2.245
CD MUS	386, 1Mb VGA	CD 2.245
CENTRAL INTELLIGENCE		OFERTA CD 2.990
CHAOS OVERLORDS	386, 4Mb VGA	CD 6.495
CIVILIZATION II	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
COBRA MISSION	286, 1Mb VGA	OFERTA PC 2.995
COLONIZATION	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 3.495
COMMAND & CONQUER	486, 4Mb VGA	CD 7.495
CONQUEROR	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
CONQUEST OF THE NEW WORLD	486, 8Mb SVGA	CD 8.495
CYBER STORM	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
D-DAY AMERICA INVADES	386, 8Mb SVGA	CD 5.795
DEATHKEEP		CD 7.495
DETROIT	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
DUNGEON MASTER II	386, 4Mb VGA	CD 8.995
DUNGEON KEEPER		CD CONS.
ELDER SCROLLS: DAGGERFALL		CD 7.495
EXTRA LEVELS COMMAND & CONQUER		CD 1.495
EXTRA LEVELS WARCRAFT 1 & 2		CD 1.495
FANTASY GENERAL	386, 8Mb SVGA	CD 6.995
GEAR HEADS	486, 8Mb VGA	CD 5.495
GENDER WARS		CD 7.495
GENE WARS		CD 6.495
HEROES OF MIGHT & MAGIC	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
LANDS OF LORE	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 1.990
MILLENNIA	386, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.990
MORE WAR (ESC. WARCRAFT II)		CD 4.500
OPERATION CRUSADER	386, 4Mb SVGA	CD 5.495
OUTPOST	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
PINBALL CONSTRUCTION KIT		CD 7.995
PRO PINBALL	486, 8Mb SVGA	CD 4.795
RAILD ROAD TYCOON DELUXE	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
RAVENLOFT II	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
SETTLERS II	486, 8Mb SVGA	CD 5.495
SIM ANT	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
SIM CITY	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
SIM EARTH	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
SIM FARM	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
SIM ISLE	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
SIM TOWER	386, 4Mb VGA	CD 7.495
STALINGRAD	386, 8Mb SVGA	CD 5.795
STEEL PANTHERS	486, 8Mb VGA	CD 6.995
STONEKEEP	486, 8Mb VGA	CD 9.495
SYNDICATE WARS	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
THE HORDE	386, 4Mb VGA	OFERTA PC 1.995
THE WAR COLLEGE	486, 2Mb VGA	CD 5.995
THIS MEAN WAR!	486, 8Mb SVGA	CD 5.995
TILT	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.990
TOTAL MANÍA	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
TRANSPORT TYCOON	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 3.495
ULTIMA VII 2: SERPENT ISLE	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
ULTIMA VII: BLACK GATE	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
WARCRAFT II EXPANSION SET		CD 4.500
WARHAMMER	PENT. 8Mb SVGA	CD 7.495

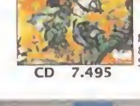





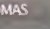
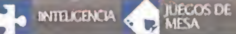
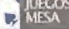
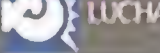


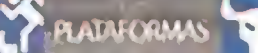



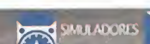
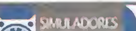
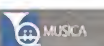











ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES



arcade plataformas

DUKE NUKEM 3D



El futuro de los juegos 3D está aquí: ilimitada libertad de movimientos -puedes bucear e incluso disparar dentro del agua-, armas exóticas y sorprendentes escenarios 3D interactivos. Podrás destruir desde edificios, luces, cámaras de seguridad, ventanas, muros, techos y más. Y, además, grandes dosis de violencia y sexo.

CD Reg. 7.450
Sha. 990

486, 8 Mb, VGA

HARDLINE



América, 1998. Las luchas armadas entre grupos criminales están a la orden del día y cualquier parecido con la ley y el orden ha desaparecido. Tu eres un renegado, un mercenario.
Una impresionante película interactiva en la que tu llevas el control, con más de dos horas de película de video y más de 200 tomas con increíbles efectos especiales.

CD 7.495

QUAKE

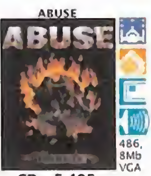


Quake aparece con la conocida dificultad y algunos episodios seleccionados de "Doom" añadiendo diferentes niveles de dificultad, con horribles monstruos y temibles fieras dispuestos a atacarte en cuanto bajes la guardia. Quake aparece con la conocida dificultad y algunos episodios seleccionados de "Doom" añadiendo diferentes prueba que esconde una gran cámara y tres vestíbulos principales, cada uno de los cuales entraña diferentes niveles de dificultad, con horribles monstruos y temibles fieras dispuestos a atacarte en cuanto bajes la guardia.

PENTIUM, 8 Mb, VGA



CD 7.495



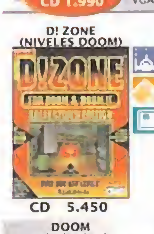





- ABUSE — CD 5.495 — 486, 8Mb, VGA
- ALIEN CARNAGE — OFERTA CD 1.990 — 386, 1Mb, VGA
- ALIEN ODYSSEY — CD 7.495 — 486, 8Mb, VGA
- ARCADE AMERICA — CD 6.495 — 486, 8Mb, VGA
- ARCTIC MOVES — PC 1.795 — 286, 1Mb, VGA
- BLAKE STONE — OFERTA CD 1.990 — 386, 1Mb, VGA
- BRAINDEAD 13 — CD 7.495 — 486, 4Mb, VGA
- BUG — CD 5.975
- CANNON FODDER 2 — OFERTA CD 1.990 — 486, 4Mb, VGA

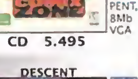




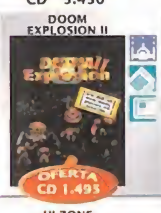




- COMIX ZONE — CD 5.495 — PENT, 8Mb, VGA
- CORRIDOR 7 — OFERTA CD 2.995 — 386, 2Mb, VGA
- CREATURE SHOCK — OFERTA CD 1.990 — 486, 4Mb, VGA
- CRUSADER NO REGRET — CD 6.495 — 486, 8Mb, SVGA
- CYBERMAGE-DARKLIGHT — CD 6.495 — 486, 8Mb, SVGA
- D! ZONE (NIVELES DOOM) — CD 5.450
- DARK FORCES — CD 7.495 — 386, 8Mb, VGA
- DEADLINE — CD 6.495 — 486, 8Mb, SVGA
- DEADLY TIDE — CD 8.995

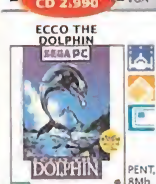


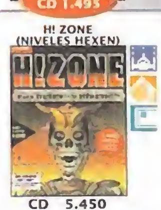






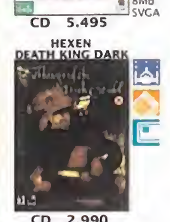
- DESCENT — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb, VGA
- DESCENT II — CD 7.995 — 486, 8Mb, SVGA
- DESERT STRIKE — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb, VGA
- DEUS — CD 6.995 — 486, 8Mb, SVGA
- DOOM II — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb, VGA
- DOOM EXPLOSION II — OFERTA CD 1.495
- DRAGON'S LAIR II — CD 4.895
- DUKE NUKEM II — OFERTA CD 1.990 — 386, 4Mb, VGA
- EARTHSIEGE 2 — CD 7.995

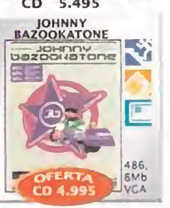
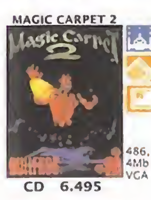


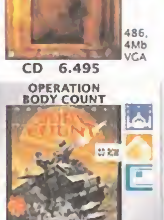





- ECCO THE DOLPHIN — CD 5.495 — PENT, 8Mb, SVGA
- EXTREME NIVELES RISE TRIAD — CD 5.450 — 386, 4Mb, VGA
- FINAL DOOM — CD 4.990 — 486, 4Mb, VGA
- FIRE FIGHT — CD 5.495
- GEX — CD 4.895
- H! ZONE (NIVELES HEXEN) — CD 5.450
- HELLBENDER — CD 7.495
- HERETIC: SHADOW OF SERPENT — CD 6.495 — 486, 4Mb, VGA
- HEXEN — CD 6.495 — 486, 4Mb, VGA



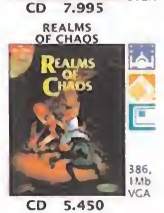





- HEXEN DEATH KING DARK — CD 2.990
- HOCUS POCUS — OFERTA CD 1.990 — 386, 1Mb, VGA
- JETSTRIKE — OFERTA CD 4.995 — 386, 4Mb, VGA
- JOHNNY BAZOOKATONE — OFERTA CD 4.995 — 486, 8Mb, VGA
- JUNGLE BOOK — PC 4.995 — 486, 4Mb, VGA
- MAGIC CARPET 2 — CD 6.495 — 486, 4Mb, VGA
- MECHWARRIOR 2 MERCENARIES — CD 7.995 — 486, 8Mb, SVGA
- METAL RAGE — CD 6.495 — 486, 4Mb, SVGA
- OPERATION BODY COUNT — OFERTA CD 2.995 — 386, 4Mb, VGA









- PITFALL — CD 6.995
- POLICE QUEST SWAT — CD 7.975 — 486, 8Mb, SVGA
- POWER DOLLS — CD 6.495 — 486, 4Mb, VGA
- PRINCE OF PERSIA — OFERTA PC 1.495 — 286, 1Mb, VGA
- RAPTOR — OFERTA CD 1.990 — 386, 2Mb, VGA
- RAYMAN — CD 7.495 — 486, 4Mb, SVGA
- REALMS OF CHAOS — CD 5.450 — 386, 1Mb, VGA
- REBEL ASSAULT — OFERTA CD 3.490 — 386, 4Mb, VGA
- REBELT ASSAULT II — CD 7.495 — 486, 8Mb, VGA

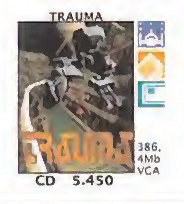







- RETURN FIRE — CD 6.895
- RISE OF THE TRIAD — CD 5.450 — 386, 4Mb, VGA
- ROAD WARRIOR — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb, VGA
- SEAL TEAM — OFERTA CD 2.990 — 386, 2Mb, VGA
- SONIC CD — CD 5.795
- SPACE PIRATES — OFERTA CD 3.990 — 386, 4Mb, VGA
- STARFIGHTER 3000 — CD 7.495 — 486, 8Mb, VGA
- STORM — CD 6.495 — 486, 8Mb, SVGA
- TEKWAR — CD 6.495 — 486, 8Mb, SVGA

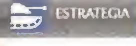
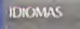
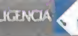
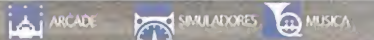
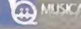
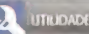






- TEMPEST 2000 — CD 6.495 — 386, 4Mb, VGA
- TERMINAL VELOCITY — CD 6.450 — 486, 4Mb, VGA
- TERMINATOR: FUTURE SHOCK — CD 8.495 — 486, 8Mb, SVGA
- THE RAVEN PROJECT — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb, VGA
- THE ULTIMATE DOOM — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb, VGA
- TRAUMA — CD 5.450 — 386, 4Mb, VGA
- VIRTUA COP — CD 7.495
- WITCHAVEN II — CD 6.495 — 486, 8Mb, SVGA
- WOLFENSTEIN 3D — OFERTA CD 1.990 — 386, 1Mb, VGA

 ESTRATEGIA  IDIOMAS  INTELIGENCIA  JUEGOS DE MESA   LUCHA  PACK  PLATAFORMAS  ROL  ARCADE  SIMULADORES  MUSICA   SHAREWARE  UTILIDADES 



simuladores

AH-64D LONGBOW

El simulador de vuelo más realista jamás creado, con secuencias de vídeo y avance de noticias en directo para mantenerte informado de los enfrentamientos bélicos. Toda la ingeniería aeroespacial avanzada aplicada en los modelos de vuelo de Longbow que para experimentes la auténtica sensación de volar en un helicóptero. Diseñado por Andy Hollis, el diseñador de simuladores más aclamado por la crítica.

486, 8 Mb, SVGA



CD 7.495

SILENT HUNTER



Impresionante simulador de submarinos durante la Segunda Guerra Mundial. Navega por el Pacífico Sur y elimina tantos enemigos como te sea posible. Sonido excepcional, gráficos en 3D y rotación de 360º.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.995

F-22 LIGHTNING II

486, 8 Mb, SVGA



La más alta y detallada simulación de vuelo diseñada en base a la documentación autentica de Locheed Martin. Con un realismo y velocidad asombrosos basados en terrenos creados en 3D, y compatible para varios jugadores vía network, módem o serie.

CD 7.495



1944 ACROSS THE RHINE — 386, 4Mb, SVGA — CD 7.995



5ª FLOTA — 386, 4Mb, VGA — CD 5.495



ACES OVER EUROPE — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 1.995



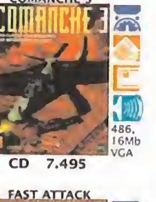
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS — 486, 4Mb, SVGA — CD 7.495



AIR POWER — 486, 4Mb, SVGA — OFERTA CD 2.495



APACHE LONGBOW — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.495



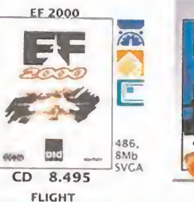
B-17 FLYING FORTRESS — 286, 1Mb, VGA — OFERTA CD 1.995

COMANCHE 3 — 486, 16Mb, SVGA — CD 7.495

DAWN PATROL — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.990



DOG FIGHT — 386, 1Mb, VGA — OFERTA CD 1.995



EF 2000 — 486, 8Mb, SVGA — CD 8.495



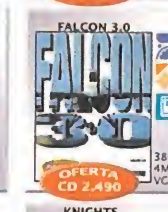
F-117 A — 286, 1Mb, VGA — OFERTA CD 1.995



F-14 FLEET DEFENDER — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 3.990



F-15 STRIKE EAGLE II — 286, 1Mb, VGA — OFERTA CD 1.995



F-19 STEALTH FIGHTER — 286, 1Mb, VGA — OFERTA CD 1.995



FALCON 3.0 — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.490

FAST ATTACK — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.495

FIGTHER WING — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 3.995



FLIGHT COMANDER 2 — 486, 4Mb, SVGA — CD 5.495



FLIGHT UNLIMITED — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.495



FLIGHT SIMULATOR 6.0 — CD 8.995



HARPOON II ADMIRAL´S EDITION — 486, 4Mb, SVGA — CD 7.995



HARRIER JUMP JET — 286, 1Mb, VGA — OFERTA CD 1.995



HIND — CD 7.495



KNIGHTS OF SKY — 286, 1Mb, VGA — OFERTA PC 2.495

M1 TANK PLATOON — 286, 1Mb, VGA — OFERTA CD 1.995

NAVY STRIKE — 486, 4Mb, VGA — CD 7.495





OVERLORD — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 1.990



PRIVATEER — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.990



RED GHOST — 486, 8Mb, SVGA — CD 6.495



SAIL 95 — 486, 8Mb, SVGA — CD 8.495

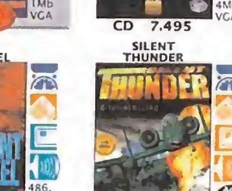


SEA WOLF — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.990

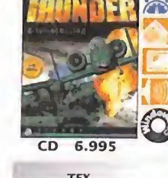


SHELLSHOCK — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.495

SHERMAN M4 — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 1.295



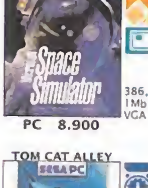
SILENT STEEL — 486, 4Mb, SVGA — CD 6.995



SILENT THUNDER — CD 6.995



SPACE BUCKS — 486, 8Mb, SVGA — CD 6.995



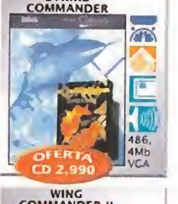




SPACE SIMULATOR — 386, 1Mb, VGA — PC 8.900



STAR CONTROL 3 — 486, 8Mb, SVGA — CD 8.995



STAR CRUSADER — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.490



STRIKE COMMANDER — 486, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.990



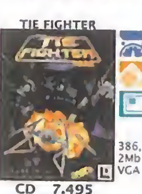
SU-27 FLANKER — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.495

TANK — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 1.295

TASK FORCE 1492 — 286, 2Mb, VGA — OFERTA CD 1.995



TFX — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 1.995



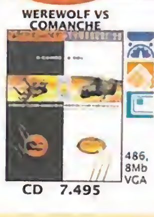
TIE FIGHTER — 386, 2Mb, VGA — CD 7.495





TOM CAT ALLEY — PENT, 8Mb, SVGA — CD 5.495





TOP GUN — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.995



WEREWOLF VS COMANCHE — 486, 8Mb, VGA — CD 7.495



WING COMMANDER II — 386, 2Mb, VGA — OFERTA CD 2.990



WING COMMANDER IV — 486, 8Mb, SVGA — CD 8.995

WING NUTS — 486, 8Mb, VGA — CD 5.495

X-WING — 386, 2Mb, VGA — OFERTA PC 2.995 CD 3.490



ZEPHYR — 486, 8Mb, VGA — OFERTA CD 2.995



superofertas

ATAC



286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 795

B-17 FLYING FORTRESS





286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 795

BOLIX



286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 495

INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP



286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 395

WORLD CUP USA´94



386, 2 Mb, VGA — OFERTA PC 795

ZYCONIX



286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 395

precios i.v.a. incluido

ARGENTINA

Presentando esta revista obtendrás en Centro MAIL - Buenos Aires un 10% de descuento en todas tus compras en efectivo sobre los precios vigentes.

BUENOS AIRES

PARANA, 584. TEL: 371 13 16 CODIGO POSTAL C.P. (1017)

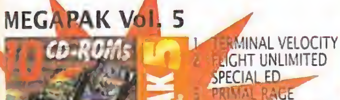
PACKS

ALONE IN THE DARK TRILOGY



1. ALONE IN THE DARK 1
2. ALONE IN THE DARK 2
3. ALONE IN THE DARK 3

386 • 4 Mb • VGA



CD 7.495

LUCASARTS ARCHIVES Vol.2

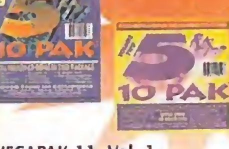


1. REBEL ASSAULT
2. REBEL ASSAULT II
3. TIE FIGHTER
4. DARK FORCES SUPER SAMPLER EDITION
5. MAKING MAGIC

486 • 8 Mb • VGA

CD 9.495

MEGAPAK Vol. 5



1. TERMINAL VELOCITY
2. FLIGHT UNLIMITED SPECIAL ED.
3. PRIMAL RAGE
4. PINBALL FANTASIES DELUXE
5. JAGGED ALLIANCE
6. FX FLIGHTER
7. WARLORDS II DELUXE
8. POOL CHAMPION
9. ENTOMORPH
10. GREAT NAVAL BATTLES IV

486 • 8 Mb • VGA

CD 6.990

MEGAPACK Vol. 6



1. ALLIED GENERAL
2. ACTION SOCCER
3. RIDDLE MASTER
4. LOF MASTER LU
4. KYRANDIA 3
5. PINBALL 3D
6. MANIC KARTS
7. DRUID
8. AL UNSER, JR.
9. STEEL PANTHERS
10. DEATH GATE

486 • 8 Mb • VGA

CD 7.990



26 PACK BUNDLE

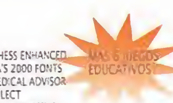




1. BEST OF MEDIA CLIPS
2. CD-ROM OF CD-ROMS
3. DOOM (EPISODE 1)
4. KING'S QUEST V
5. PC ANIMATION FESTIVAL
6. PC KARAOKE CLASSICS
7. STELLAR 7
8. TIME: MAN OF THE YEAR
9. WORLD FACT BOOK
10. WORLD VISTA ATLAS
11. ARTS AND LETTERS
12. BATTLECHESS ENHANCED
13. FANTASIA'S 2000 FONTS
14. HOME MEDICAL ADVISOR
15. MOVIE SELECT
16. MULTIMEDIA JUMPSTAR
17. PC KARAOKE
18. ROCK RAP'N ROLL
19. SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE
20. SPACE QUEST IV

MAS 6 JUEGOS EDUCATIVOS

386, 4 Mb, SVGA



CD 6.990

MEGAPAK 11. Vol. 1



1. AUDUBON'S BIRDS
2. AUDUBON'S MAMMALS
3. DINOSAUR SAFARI
4. F-14 TOMCAT
5. FREAKIN' FUNKY FUZZBALLS
6. IMAGINATION
7. LINKS
8. MIKE DITKA FOOTBALL
9. TEST DRIVE III
10. ULTIMA: THE SAVAGE EMPIRE
11. VIRTUAL MURDER 2

386, 4 Mb, VGA

CD 6.990

MEGAPACK Vol.4



1. AEGIS
2. BLACK NIGHT
3. DAWN PATROL
4. DRAGON LORE
5. EMPIRE SOCCER
6. ORION CONSPIRANCE
7. PANZER GENERAL
8. SAVAGE WARRIORS
9. SPACE ACE
10. TORNADO

486, 8 Mb, VGA

CD 6.990

LUCASART ARCHIVES VOL. 1

1. DAY OF TENTACLE
2. INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS
3. REBEL ASSAULT SPECIAL EDITION
4. SAM & MAX HIT THE ROAD
5. STAR WARS SCREEN ENTERTAIMENT
6. SUPER SAMPLER (DEMOS)

CD 4.990

BENEATH STEEL SKY & CANNON FODDER

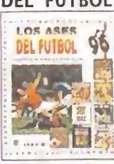


1. BENEATH STEEL SKY
2. CANNON FODDER

OFERTA CD 3.995

MEGARACE & BLOODNET





1. MEGARACE
2. BLOODNET

OFERTA CD 2.995

LOS ASES DEL FUTBOL 96

1. FIFA INTERNATIONAL SOCCER
2. GOAL
3. STRIKER
4. ON THE BALL
5. SENSIBLE SOCCER
6. KICK OFF 3 EUROPEAN
7. PREMIER MANAGER 3
8. CHAMPIONSHIP MANAGER 4

486, 4 Mb, VGA

CD 6.495

CLASSICS COLLECTION





1. OMAR SHARIF ON BRIDGE
2. FLYING PICTURES
3. SOLITAIRE FOR WINDOWS
4. CHESS

386, 4 Mb, VGA

CD 2.990

ULTIMATE GAME COLL. 2



1. STAR CRUSADER
2. JAMMIT
3. RENEGADE
4. HELL
5. GREAT NAVAL BATTLES III
6. PANZER GENERAL

386, 8 Mb, SVGA

CD 5.990

GOLDEN 10



1. CHESS PLAYER 2150
2. FIRST SAMURAI
3. GUNSHIP
4. KICK OFF 2
5. MEGALOMANIA
6. MIG 29
7. PERFECT GENERAL
8. RAILROAD TYCOON
9. RED STORM RISING
10. SILENT SERVICE II

386, 4 Mb, VGA

CD 4.990

ACES COLLECTION



1. ACES OF THE PACIFIC
2. ACES OVER EUROPE
3. RED BARON

386, 4 Mb, VGA

CD 5.975

BEST 10 PACK. Vol. 1

1. BODYWORKS
2. CARDSHOP PLUS
3. GAME PACK II
4. GAME PACK III
5. JEWELS OF THE ORACLE
6. PAINTBRUSH PHOTO LIBRARY
7. PC LIBRARY
8. THE ANIMALS
9. THE PAPERBAG PRINCESS
10. TIME ALMANAC 1990s

486, 4 Mb, VGA

CD 5.990

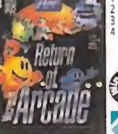
KING'S QUEST COLLECT.

- KING'S QUEST 1
- KING'S QUEST 2
- KING'S QUEST 3
- KING'S QUEST 4
- KING'S QUEST 5
- KING'S QUEST 6

386, 4 Mb, VGA

CD 5.995

RETURN OF ARCADE



1. PAC MAN
2. POLE POSITION
3. GALAXIAN
4. DIG - DOG

PC 4.895

LARRY COLLECTION



- LARRY 1
- LARRY 2
- LARRY 3
- LARRY 5
- LARRY 6

386, 4 Mb, VGA

CD 5.995

WORLD OF COMBAT

1. ARMORED FIST
2. COMANCHE
3. WOLFPACK

386, 4 Mb, VGA

CD 6.495

Entra en tu CENTRO MAIL



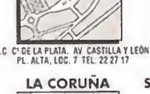


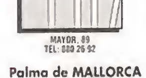
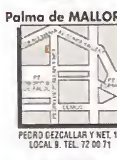
Centros Mail en España y Portugal

Todos estos productos y muchos más los encontrarás al mejor precio.



- ALICANTE — PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
- Elche ALICANTE — CRISTOBAL SANZ, 29. TEL: 546 79 59
- ALMERIA — AV. DE LA ESTACION, 28. TEL: 26 06 43
- Gijón ASTURIAS — AV. DE LA CONSTITUCION, 8. TEL: 534 37 19 (PROXIMA APERTURA)
- BARCELONA — C.C. BARCELONA GLORIES, DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
- BARCELONA — CARRER DE PAU CLARIS, 97. TEL: 412 63 10
- BARCELONA — CARRER DE SANTS, 17. TEL: 296 69 23
- Badalona BARCELONA — SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97
- Badalona BARCELONA — C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME. TEL: 465 58 76
- Manresa BARCELONA — ANGEL GUIMERA, 11. TEL: 872 10 94
- Mataró BARCELONA — SAN CRISTOFOR, 13 (PROXIMA APERTURA)
- Sabadell BARCELONA — FILADORS, 24D. TEL: 713 61 16 (NUEVO CENTRO)
- BILBAO — PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73
- BURGOS — C.C. C/ DE LA PLATA. AV. CASTILLA Y LEON. PL. ALTA, LOC. 7. TEL: 22 27 17
- CÓRDOBA — MARIA CRISTINA, 3. TEL: 48 66 00
- GIRONA — JOAN REGLA, 6. C/V RUTLLA, 147. TEL: 22 47 29
- GRANADA — MARTINEZ CAMPOS, 11. C/V RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
- HUESCA — ARGENSOLA, 2. TEL: 23 04 04
- JAÉN — PASAJE MAZA, 7. TEL: 25 82 10
- LA CORUÑA — DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 14 31 11
- Stgo. de C. LA CORUÑA — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13. TEL: 59 92 68
- LAS PALMAS — PRESIDENTE ALVEAR, 3. TEL: 23 46 51
- MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25
- MADRID — MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79
- MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038. AV. MONFORTE DE LEMOS. S/N (PROXIMA APERTURA)
- Alcalá de H. MADRID — MAYOR, 89. TEL: 880 26 92
- Alcobendas MADRID — CONSTITUCION, 15. C. COM. PICASSO. TEL: 652 03 87
- Móstoles MADRID — AV. DE PORTUGAL, 6. TEL: 617 11 15
- MÁLAGA — ALMANGA, 14. TEL: 261 52 92
- Fuengirola MÁLAGA — AV. JESUS SANTO REY. ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 08
- Pamplona NAVARRA — PINTOR ASARTA, 7. TEL: 27 18 06
- Palma de MALLORCA — PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. LOCAL 9. TEL: 72 00 71
- Palma de MALLORCA — C.C. PORTO PI-CENTRO. PASEO MARITIMO, 54. TEL: 40 55 73
- Vila Nova Gaia PORTO — GAIA SHOPPING. AV. DOS DESCOBRIMIENTOS, 549. LOJA 237. TEL: 372 04 48
- Vigo PONTEVEDRA — PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 22 09 39
- SALAMANCA — TORO, 84. TEL: 26 16 81
- Sta. Cruz de TENERIFE — RAMON Y CAJAL, 62. TEL: 29 30 83 (NUEVO CENTRO)
- SEGOVIA — C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC.21. C/ REAL. TEL: 43 67 50
- SEVILLA — C. COMERCIAL LCS ARCOS. LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
- VALENCIA — PINTOR BENEDITO, 2. TEL: 380 42 37
- VALENCIA — C.C. EL SALER. BULEVAR SUR. TEL: 333 96 19
- VALLADOLID — C.C. AVENIDA. Pº DE ZORRILLA, 54-56. TEL: 22 18 28
- VITORIA-GASTEIZ — MANUEL IRADIER, 9. TEL: 13 78 24
- ZARAGOZA — C. COMERCIAL INDEPENDENCIA. PLANTA 1. TEL: 21 82 71
- ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

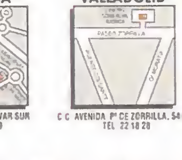








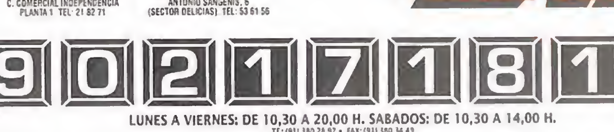




Llámanos si no tienes cerca un CENTRO MAIL





LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H. SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H.

TFz (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO



POR SOLO 500 PTA.

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTA.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTA.
- SOLO PENINSULA
- BALEARES, 1.000 PTA

ENVIO POR CORREO 300 PTA.

MCM

Recortar y enviar este cupón a: *Centro MAIL • "Cupones" • Cº de Hormigueras, 124 Ptal 5, 5º F • 28031 MADRID*

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION ....

POBLACION ....

C.P. .... PROVINCIA ....

TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	PRECIO
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

☐ ENVIO CONTRAREEMBOLSO URGENTE — GASTOS ENVIO ....

☐ ENVIO CONTRAREEMBOLSO CORREOS — TOTAL ....

Precios válidos hasta 30/11/96 o fin de existencias.



Lo peor del mes

Que hayamos tenido que esperar casi un año para ver en el mercado la versión en castellano de «Bermuda Syndrome». Creemos que tanto tiempo para traducir tan sólo los textos del juego es excesivo, y que ha conseguido un récord. Aún así, puede ser superado por las versiones en nuestro idioma de «Warcraft II», «Command & Conquer», o «The 11th Hour», si es que salen algún día.



PUBLICIDAD ALTERNATIVA

Es inevitable fijarse en los anuncios anglosajones, y por eso ante el aumento de espacio de la sección, hemos decidido incluir todos los meses una publicidad que llame la atención por algún motivo.
La de este mes no puede ser más explícita para demostrar que si en nuestro país hay escándalos por publicidades sexistas, en el extranjero no se cortan un pelo. Y mucho menos para anunciar un juego –en este caso «Battlecruiser 3000 AD» de Gametek–, echando mano de una señorita tan ligera de ropa y en una pose tan rotunda, rematada por un titular que dice más o menos: "Ella lo está deseando". Y es que, según los ingleses, esto es lo que vende, y la pela es la pela.



FORMIDABLE...

... que una petición largamente denunciada haya sido por fin tenida en cuenta. No es otra que la publicación en nuestro país de series baratas de juegos "antiguos" –algunos no tienen más de un par de años– y de gran calidad a precios muy ajustados. Electronic Arts ha publicado su línea CD-ROM Classics con títulos como «Noctropolis» o «Little Big Adventure»; Arcadia la suya, de nombre Golden Line, con programas como «Jungle Strike» y «Action Soccer». Por su parte, la serie White Label de Virgin engloba juegos tan dispares como «Kyrandia 3» o «Indy Car Racing». LucasArts reedita, asimismo, «X-Wing» o «Day of the Tentacle»; Microprose, a través de PowerPlus, vuelve a sacar a la venta todos sus éxitos, y Maxis todos sus Sims agrupados bajo el nombre de SimCreation.



LAMENTABLE...

... que ante el uso generalizado de grandes cantidades de vídeo en los juegos, las compañías usen altas tasas de compresión que hacen que disminuya su calidad. Cualquier técnica de compresión de vídeo hace que éste ocupe menos espacio en disco –y por tanto caben más vídeos en un CD-ROM–, pero que le hacen perder resolución y nitidez. Dentro de estas técnicas podemos nombrar Smacker –usada cada vez en más juegos y por más compañías como Bullfrog o Mindscape– como la que peor calidad consigue y una de las más frecuentes. Otras, como DirectX en Windows 95, proporcionan una calidad intermedia; al igual que el "truco" de usar vídeo entrelazado que usan Origin o Activision. Finalmente, hay programadores que usan sus propios métodos, obteniendo resultados desiguales.



¿qué piensa hacer Intel ante la próxima salida al mercado del 6x86 de IBM, de prestaciones equivalentes al Pentium Pro funcionando en placas Pentium?

¿cuánto tiempo pasará hasta que salga al mercado un engine 3D comercial lo suficientemente potente para permitirnos a todos realizar nuestros propios juegos en 3D?

¿cuándo irán equipados nuestros PCs con puertos de joystick que nos permitan usar los múltiples botones de cualquier mando, tanto en Windows 95 como en DOS?

¿para cuándo habrá en Internet un servidor de juegos multijugador situado en España, y a ser posible en castellano?

¿QuÉ He HeCHo YO PaRa MeReCeR EsTo?

Con la ayuda de alguna de las cartas recibidas, se nos ha ocurrido otra buena idea para que escribáis, y dejar un poco de lado el tan manoseado Windows 95. La cosa consiste en que, al igual que **Jordi Agelet Cano,** critiquéis un/os determinado/s juego/s que aborrezcáis, o bien que defendáis otro/s que hayan sido injustamente tratados. Pero eso sí, nada de fanatismos, y que todo vaya argumentado y justificado, como en la de este mes: *"Me encantaría salir en defensa del mejor juego de la historia: «Doom», frente a los que van diciendo por ahí que «Duke Nukem 3D» lo ha hundido definitivamente y todo eso. Pensaréis que estoy loco, pero me sigue gustando más el viejo «Doom» en su aspecto "multiplayer-cooperative" que «Duke Nukem 3D». Este último no es, ni por asomo, tan frenético como el primero jugando en una red local... «Duke Nukem 3D» es un deleite para los ojos, con una maravilla de gráficos, sonido y ambientación, y un gran sentido del humor. Pero para canalizar ansias destructivas, desahogarte y acabar exhausto de tanto matar no hay nada como «Doom»."*

Ya está puesta la primera piedra, así que a partir de ahora que se vean los juegos que os gustan y los que no, pero que tampoco se convierta en un duelo entre seguidores de «Doom» y «Duke 3D». Creo que queda todo claro, como la dirección donde enviar vuestras cartas:

MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.
También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón: **sectorcritico.micromania@hobbypress.es**



F22: Más que un simulador

En los próximos meses la simulación de vuelo tendrá un protagonista: F-22. De forma independiente -aunque no lo parezca-, tres compañías de soft van a lanzar tres juegos basados en él. La más madrugadora ha sido Novalogic con «F-22 Lightning II», y la seguirán DID/Ocean con «TFX3:F22», e Interactive Magic con «iF22 Lightning II». ¿Casualidad, visión de futuro, premonición, o quizás espionaje industrial? No lo sabemos, pero la polémica está servida. Esperemos que los parecidos acaben en el nombre, ya que estas coincidencias ponen a cualquiera con la mosca detrás de la oreja, y es que cada vez está más claro que las buenas ideas no sólo se le ocurren a una persona -o compañía-.

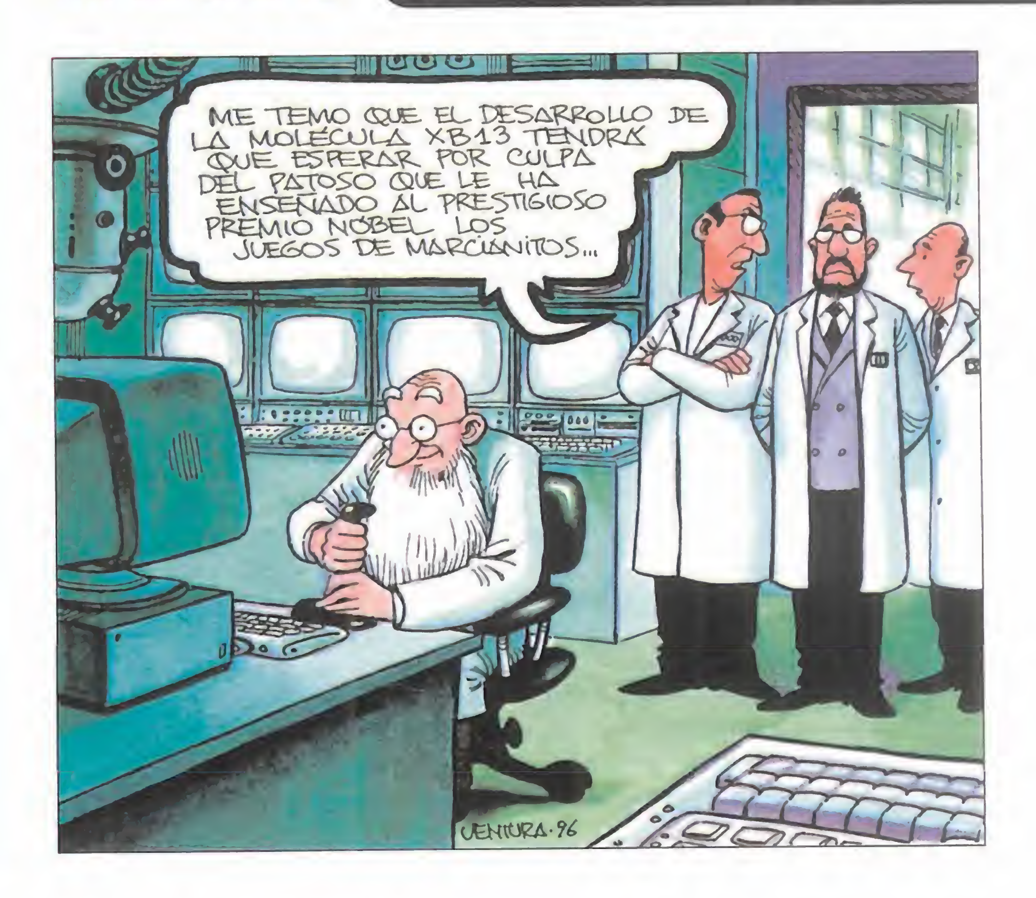


Hace 10 años...

Nos pediais una solución para un juego, y os la dábamos Os hacía falta un mapa para orientaros, y lo haciamos por vosotros. ¿Que un poke? Pues allí estaba el poke. No teníais más que abrir Micromanía para que parte de vuestros problemas quedaran resueltos. Por lo menos en cuanto a los juegos que comentáramos ese mismo mes, que en el número 18 contó con «The Great Escape», «Firelord», «Infiltrator» y «The Sacred Armour of Antiriad» entre los elegidos. Por supuesto que había muchos más que no cabían en portada y aparecían en el interior.



Humor por Ventura y Nieto





EL QUE AVISA...

Faltan menos de dos meses para Navidad.
Y es una seria advertencia. Que nadie se lleve luego las manos a la cabeza ante lo que está por pasar, habiendo sido avisados de antemano, al menos desde este humilde foro.
Muchos diréis que si un servidor se ha vuelto loco, o así, para comenzar de semejante manera. Bueno, veamos, hagamos un pequeño repaso de ciertas cosas, y luego volvemos al tema: prisas, angustias por los regalos, gente que, habitualmente no te da ni la hora, te felicita efusivamente –como si os hubiérais conocido, en el sentido bíblico, la noche anterior–, reuniones familiares con esos parientes que sólo se ven una vez al año –y ya suele ser mucho aguantarlos tanto–, todo el mundo con una estúpida sonrisa de oreja a oreja, sólo, porque El Corte Inglés ha dicho que es Navidad, millones de anuncios de la nueva muñeca que se hace de todo encima, y además eructa, machacando sin piedad nuestras neuronas... Y esto es sólo parte de lo que sufre, a niveles generales. Porque, claro, además, en ciertas épocas se suelen poner de moda ciertas cosas, que afectan, particularmente, a gente como vosotros y como yo, a los que, vaya usted a saber la razón, nos ha dado por esa afición tan perjudicial a los videojuegos.
¿No lo tenéis claro aún? Segundo repaso.
Año X.
Tema: Los videojuegos son alienantes y perjudiciales para la salud mental. Pueden despertar instintos violentos y reducir la capacidad de socialización... (etc., etc.)
Época: curiosamente, Navidades.
Razón: ¿los jugueteros se cabrean?
Y seguimos. Puesto que, luego, están las modas.
Hubo un momento en que se pusieron de moda ciertos formatos domésticos. ¿Por qué? Sabe Dios. Y, ¿qué ocurrió? Pues todos, como locos, a por ello. Y luego fue el CD. Y luego los chorrocientos bits. Y, después, los juegos 3D. Y, más tarde... Pero, ¿y ahora? Faltan sólo dos meses, aún hay tiempo para que los que organizan el sacrosanto mercado se lo piensen un poco, hasta que den con la idea feliz para machacarnos sin compasión.
Algo que parece que está tirando mucho es el tema de las redes –¡Conéctese con su ordenador a Internet! ¡Juegue con su amigo sudanés gracias a este aparatito enchufado a su consola, que sólo vale bgrjghjb mil pesetas (lo de antes del mil nunca te lo dejan muy claro)!–, cosa que no estaría del todo mal, si no fuera porque utilizar esa tecnología en este país, en el que parece que tenemos estrecho de banda, en lugar de ancho, y donde dan ganas de salir a la calle, ataviado con harapos, para mendigar algún bit o baudio de sobra de algún sitio, resulta más probable acertar una primitiva de dos mil millones que conseguir una conexión decente.
Pero esto es sólo un supuesto. También puede que se ponga de moda –bueno, eso siempre está de moda– el obligar a esperar al usuario por tal o cual cosa –juego, consola, tarjeta X, bajada de precios en ciertos temas, etc.– para luego darnos con la puerta en las narices y en las infladas ilusiones de una inocente criatura, que aún cree en el espíritu de la Navidad –¡qué bonito!–.
Las revistas –que aquí nadie se libra– también contribuyen lo suyo a esto de las modas, aportando –¿inconscientemente?– su granito de arena al maremagnum. El tema de los CDs de portada, con demos y chismes varios, es un buen ejemplo. La cosa empezó como un experimento, una oportunidad para que el usuario probara ciertos grandes títulos, y contemplara unas cuantas escenas antes de decidirse a soltar el pastón que, habitualmente, cuesta un buen juego. Ahora, parece que se ha desatado una guerra entre publicaciones en la que lo único importante es dar un CD, y no importa si dentro se incluye una "interesantísima" colección de fotografías sobre los monos del amazonas, o una demo de cualquier castaña que podría, perfectamente, quedar en el puesto vigésimo del concurso de programadores aficionados en Visual Basic, de Madagascar.
Como contrapunto, las compañías están poniendo de moda otro asunto. No dar, ni programar demos. Una "fantástica" solución para todos, claro está.
Como siempre, y más en las fechas que se aproximan, nos dirán qué comprar, qué es divertido y qué no, cuáles son las mejores máquinas para regalar, lo que se lleva, lo más "in" del momento, etc., etc. Y nosotros, sufridos y esforzados aficionados, seguiremos tragando, porque es Navidad. Lo único malo, es que aquí, los que de verdad viven en una Navidad perpetua, son los de siempre. Así que, este año, escribiremos una carta a los Reyes Magos que comience así: "Queridos Reyes Magos: Quiero un mercado del videojuego nuevo y algo serio..." Pero, claro, ¿quién puede creer aún en sus majestades de oriente, con semejante panorama?

D.



c o n c u r s o
FATAL FURY
LA PELÍCULA
Un clásico de los beat´em up´s llega al vídeo este mes: "Fatal Fury" la película.
Si logras adivinar las siguientes preguntas podrás ganar una de las 2 Peugeot Squab que sorteamos.
No te duermas, que Fatal Fury vuelve estas navidades como una moto!
Se convirtió en el luchador más fuerte del mundo. Ahora puede llegar a ser un dios.
BASADA EN EL VIDEOJUEGO MAS VENDIDO DEL MUNDO
FATAL FURY
LA PELICULA
PolyGram Video
Sorteamos 2 motos
1. ¿Recuerdas cómo se llama el luchador "bueno"?
a. Gaudeamus.
b. Gran Maestro.
c. Terry Bogart.
2. ¿Por qué luchaba Laocorn Gaudeamus al principio?
a. Conseguir la "Bola de fuego".
b. Recuperar la "Armadura de Marte" y hacerse invencible.
c. Sembrar el terror en las calles de Tokio.
3. ¿Cómo se llaman los tres amigos del protagonista?
a. Jamin, Panni, Hauer.
b. Hauer, Sophie, Jamin.
c. Panni, Jessi, Lucas.
Peugeot Squab 49c.c.; Horquilla invertida gran recorrido; Freno de disco delantero de 190 mm de diámetro; Neomáticos anchos con tacos traga-obstáculos; Boa integrada en la carrocería; Espacio bajo el sillín para el casco; Bloqueo anti-robo; caballete; reposapiés plegable de aluminio y mucho más.
PVP 229.900 pesetas.
PolyGram Video
PEUGEOT
MICRO manía
Bases del concurso «FATAL FURY, la película»
1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación , con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía ; Apartado de Correos 328; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en el sobre: "CONCURSO FATAL FURY".
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán DOS que serán ganadores de una moto Peugeout Squab. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 25 de octubre de 1996 al 28 de noviembre de 1996.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de diciembre de 1996 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de enero de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: POLYGRAM VIDEO y HOBBY PRESS, S.A.
cupón de participación «Fatal Fury», La Película
Nombre....................Edad..........
Apellidos....................
Dirección....................
Localidad....................
Población....................
C. Postal..........Teléfono..........
Las respuestas verdaderas son:
1..........2..........3..........
❑ Sí, deseo recibir información de los próximos lanzamientos de Polygram

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
AFTERLIFE	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	3 - 86 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	SB, GR	NO	DOS/WIN95
AZRAEL'S TEAR	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	10 - 150 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	NO	4X RECOM.
BEDLAM	CD	486DX2/66	PENTIUM/75	8 MB	48.5 - 125 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR	RED, INTERNET	4X RECOM.
BUD TUCKER IN DOUBLE...	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	1.34 - 108 MB	VGA	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL	NO	4X RECOM.
CRUSADER. NO REGRET	CD	486DX2/66	PENTIUM/75	8 MB (12 MB RECOM.)	67 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, PAD, RAT	SB	NO	4X RECOM.
F22 LIGHTNING II	CD	486DX4/100	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	17 - 40 MB	SVGA	DOBLE	RAT, PAD, JOY	SB	RED, MOD.,SER.	THRUSTMAST.
FIFA 97	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/100	8 MB (300 KB BASE)	3 - 60 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RAT, PAD, JOY	SB, GR	RED, MODEM	COMP. WIN95
GENE MACHINE	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB (12 MB RECOM.)	15 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	NO	4X RECOM.
GENEWARS	CD	486DX2/66	PENTIUM/75	8 MB (16 MB RECOM.)	41 - 106 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL	RED	COMP. WIN95
HARVESTER	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB (16 MB RECOM.)	25 - 45 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	NO	COMP. WIN95
HELLBENDER	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	32 - 77 MB	SVGA	CUÁDRUP.	PAD, JOY	TODAS	MODEM	ACELER. 3D
INDIANA JONES Y SUS AV...	DISCO (WIND)	486DX/33	486DX2/66	8 MB	2.5 MB	VGA	NO	RATÓN, TECL	TODAS	NO	COMP. WIN95
LINKS LS	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	12 MB (16 MB WIN95)	40 - 150 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	RED, MODEM	DOS/WIN95
MEGARACE 2	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	25 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, PAD, JOY	SB, GR, RL	NO	------------------
METAL RAGE	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	4 MB (8 MB RECOM.)	NADA	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	SB	NO	COMP WIN95
MONSTER TRUCK MADNESS	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	10 - 200 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	TODAS	MOD, RED, INTERN	ACELER. 3D
MORTAL KOMBAT I & II	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB (512 KB BASE)	40 MB	VGA	SIMPLE	TECL, PAD, JOY	SB, GR, RL	NO	COMP WIN95
NFL QUARTERBACK CLUB 97	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	26 - 120 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	AD, SB, GR, RL	NO	COMP WIN95
NHL 97	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/150	8 MB (550 KB BASE)	12 - 20 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, RAT	SB, GR	RED, MOD, SERIE	COMP. WIN95
PRAY FOR DEATH	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	12 - 70 MB	VGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	AD, SB, GR	NO	GRAVIS PAD
SCORCHED PLANET	CD	PENTIUM/60	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	50 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, PAD, RAT	SB, GR, RL	RED	ACELER. 3D
SCREAMER 2	CD	PENTIUM/60	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	18 - 22 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	AD, SB, GR, RL	RED	4X RECOM.
STEEL PANTHERS CAMPAIGN...	CD	486DX2/33	486DX2/66	8 MB	50 - 90 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL	NO	------------------
SU-27 FLANKER	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	8 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, JOY	TODAS	RED	------------------
THE ELK MOON MURDER	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	35 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	TODAS	NO	DOS/WIN95
Z	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	40 MB	VGA/SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	TODAS	RED, MODEM	COMP WIN95

(*) SONIDO: AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Este mes en



¡¡Participa en nuestros fantásticos concursos y gana grandes premios!!



Competición

LIGHTS OUT

Más de 100 Lights Out y 35 consolas portátiles R-Zone.

Concurso

FATAL FURY LA PELÍCULA

Sorteamos 2 motos Peugeot Squab.





Concurso

BROKEN SWORD

2 viajes a París, 1 Pentium y 5 Playstations

Concurso

ALIEN TRILOGY

10 vídeos Sony, 30 juegos y muchos premios más.

